7 2006 PS2 • PS3 • XBOX • 360 • GAMECUBE • WII • PSP • DS

Ausgabe 153 € 4,99

Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien,Portugal (cont.) € 6,75

MANIAC DVD

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Die größte Spielemesse der Welt

E3 SPECIAL AUF 43 SEITEN

Playstation 3
Final Fantasy 13
Assassin's Creed
und 18 weitere Spiele

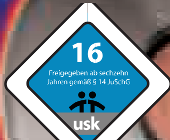
Xbox 360
Halo 3
BioShock
und 22 weitere Spiele

PS2 • Xbox • Gamecube
Super Paper Mario
Guitar Hero 2

SUPER MARIO GALAXY

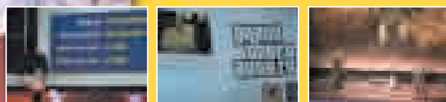
• plus 27 weitere Wii-Games
• So spielt sich Nintendos 4D-Konsole

DVD



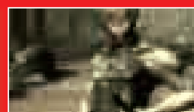
121 Spielevideos
140 Minuten • unzensiert

80 Minuten E3-Special



Live-Bericht aus Los Angeles

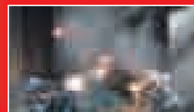
Metal Gear Solid 4



Metroid Prime 3



Gears of War



God of War 2





DVD INHALT

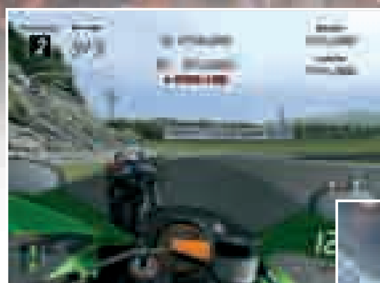
121 Spiele als Video, 140 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis
Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat ‚16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen ‚4:3 Letterbox'.
Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3, 16:9) wechseln.

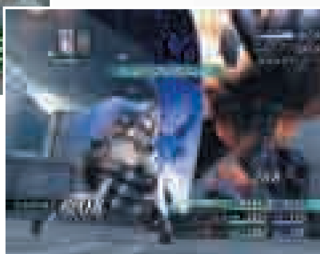
MAN!AC 07-2006

Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!



Tourist Trophy

Im ausführlichen DVD-Test verraten wir, ob sich hier ein "Gran Turismo" für Zweiräder verbirgt.



Xenosaga 3

Wir prüfen im Video-Preview der RPG-Hoffnung, ob die Serie wieder zu alter Stärke findet.

Electronic Entertainment Expo 2006

Playstation 3
E3-Pressekonferenz
Formel 1
Genji 2
Gran Turismo HD
Heavenly Sword
Lair
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Resistance: Fall of Man
Ridge Racer 7
Sonic the Hedgehog
Tekken 6
The Eye of Judgment
Virtua Fighter 5
Virtua Tennis 3
Warhawk
weitere Trailer

Playstation 2
E3-Pressekonferenz
Buzz Junior: Jungle Party
EyeToy: Kinetic Combat
EyeToy: Play Sports
God of War 2
Lemmings

PSP
E3-Pressekonferenz
Gangs of London
Killzone: Liberation
Loco Roco

Xbox 360
E3-Pressekonferenz
Alan Wake
Blue Dragon
Brothers in Arms: Hell's Highway
Call of Duty 3
Fable 2
Gears of War
Grand Theft Auto 4
Halo 3
Lost Planet
Test Drive Unlimited
Viva Pinata

Wii
E3-Pressekonferenz
Excite Truck
Metroid Prime 3: Corruption
Red Steel
Super Mario Galaxy
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Wii Sports: Tennis
weitere Trailer

DS
E3-Pressekonferenz
Big Brain Academy
Diddy Kong Racing
Mario Hoops 3 on 3
Mario vs. Donkey Kong 2
New Super Mario Bros.
Pokémon Mystery Dungeon
Star Fox DS
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Yoshi's Island 2

Konami + Square-Enix
Konami Pressekonferenz
Square-Enix Pressekonferenz
Final Fantasy 13

Previews
Forbidden Siren 2
Micro Machines V4
Okami
Sensible Soccer
Xenosaga 3: Also sprach Zarathustra

Tests
Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny (Import)
Da Vinci Code: Sakrileg
Dreamfall: The Longest Journey
Hitman: Blood Money
King of Fighters: Maximum Impact 2 (Import)
Metal Saga (Import)
Rumble Roses XX
Shooting Love Trizeal (Import)
Super Monkey Ball Adventure
Tourist Trophy

Handheld
Animal Crossing: Wild World
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006
Lost Magic
Metroid Prime Pinball
Monster Hunter Freedom
Super Princess Peach

Extended
Groß & Pixelig – Level 4

AnyMAN!AC
Rammbock – NERD!

Credits / Outtakes

Inhalt 07-2006

Special: E3 2006

Playstation 3
E3-Pressekonferenz
Formel 1
Genji 2
Gran Turismo HD
Heavenly Sword
Lair
Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots
Resistance: Fall of Man
Ridge Racer 7
Sonic the Hedgehog
Tekken 6
The Eye of Judgment
Virtua Fighter 5
Virtua Tennis 3
Warhawk
weitere Trailer

Playstation 2
E3-Pressekonferenz
Buzz Junior: Jungle Party
EyeToy: Kinetic Combat
EyeToy: Play Sports
God of War 2
Lemmings

PSP
E3-Pressekonferenz
Gangs of London
Killzone: Liberation
Loco Roco

Xbox 360
E3-Pressekonferenz
Alan Wake
Blue Dragon
Brothers in Arms: Hell's Highway
Call of Duty 3
Fable 2
Gears of War
Grand Theft Auto 4
Halo 3
Lost Planet
Test Drive Unlimited
Viva Pinata

Wii
E3-Pressekonferenz
Excite Truck
Metroid Prime 3: Corruption
Red Steel
Super Mario Galaxy
The Legend of Zelda:
Twilight Princess
Wii Sports: Tennis
weitere Trailer

DS
E3-Pressekonferenz
Big Brain Academy
Diddy Kong Racing
Mario Hoops
Mario vs. Donkey Kong 2
New Super Mario Bros.
Pokémon Mystery Dungeon
Star Fox DS
The Legend of Zelda:
Phantom Hourglass
Yoshi's Island 2

Konami & Square-Enix
Konami Pressekonferenz
Square-Enix Pressekonferenz
Final Fantasy 13

Previews
Forbidden Siren 2
Micro Machines V4
Okami
Sensible Soccer
Xenosaga 3: Also sprach Zarathustra

Tests
Atelier Iris 2:
The Azoth of Destiny (Import)
Da Vinci Code: Sakrileg
Dreamfall: The Longest Journey
Hitman: Blood Money
King of Fighters
Maximum Impact 2 (Import)
Metal Saga (Import)
Rumble Roses XX
Shooting Love Trizeal (Import)
Super Monkey Ball Adventure
Tourist Trophy

Handheld
Animal Crossing: Wild World
FIFA Fussball-
Weltmeisterschaft 2006
Lost Magic
Metroid Prime Pinball
Monster Hunter Freedom
Super Princess Peach

Extended
Groß & Pixelig – Level 4

AnyMAN!AC
Rammbock – NERD!

Credits / Outtakes


Hitman: Blood Money

MAN!AC DVD

07-2006 | E3 2006 | E3 2006: PS3, PS2, PSP, Xbox 360, Wii, DS, Konami & Square-Enix
Okami · Xenosaga 3: Also sprach Zarathustra · Forbidden Siren 2
Hitman: Blood Money · Tourist Trophy · Rumble Roses XX · Da Vinci Code

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

07-2006

E3 2006

Wir berichten vor Ort über die Mega-Messe des Jahres

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.

WII ARE THE CHAMPIONS

Nintendo ist der Gewinner der diesjährigen E3-Messe. Das sagen wir nicht, weil wir Nintendo-Fanboys sind oder einen dicken Scheck in den Händen halten. Das sagen wir, weil wir uns in Los Angeles ausführlich von den süchtig machenden Qualitäten der Wii-Konsole samt Spielen überzeugen konnten. Das sagen wir, weil trotz dutzender Vorführstationen die Wartezeiten für ein "Super Mario Galaxy" oder "The Legend of Zelda: Twilight Princess" bei rekordverdächtigen fünf Stunden und mehr lagen. Das sagen wir, weil sogar Nintendos Konkurrenten lobende Worte über Big Ns neuen Spielspaß-Ansatz verloren haben. Und das alles sagen wir mit gutem Gewissen, weil Wii nicht in direktem Wettkampf mit Playstation 3 und Xbox 360 steht. Vielmehr definiert Nintendos kommende Konsole die Art der Bildschirm-Interaktion neu: Statt abstrakte Controller-Kommandos zu geben, vollführt der Wii-Gamer Bewegungen im Raum, die der tatsächlichen Aktion im Spiel meist sehr nahe kommen. Das ist für uns jahrelang auf Pads konditionierte Profis zu Beginn ungewohnt, erzeugt aber nach kurzer Eingewöhnung einen unheimlichen Suchteffekt. Der achtjährige Gamer-Nachwuchs hat damit ebenso seinen Spaß wie in die Jahre gekommene "Pong"-Veteranen, die auf der Suche nach einem unkomplizierten Feierabend-Vergnügen sind. Die angepeilte Strategie von Nintendo, den Spielemarkt um bisherige 'Non-Gamer' zu erweitern, könnte also aufgehen.

Das bringt uns direkt zu Sony und Microsoft. Die beiden Highend-Konsolen haben auf lange Sicht dringend Nachwuchs nötig: Denn nicht jeder lässt sich von brillanter HDTV-Optik und Multimedia-Fähigkeiten vor den Fernseher locken. Titel wie "Heavenly Sword" (PS3) oder "Gears of War" (Xbox 360) sehen ohne Zweifel fantastisch aus, sind jedoch weder innovativ noch besonders einsteigerfreundlich – zum Einstieg in die wunderbare Welt der interaktiven Unterhaltung gibt es wahrlich bessere (Wii-)Alternativen. Konsolenkundige und Dauerzocker machen sich dagegen um komplexe Tastenbelegungen oder den x-ten Aufguss des "Grand Theft Auto"-Freiheitskonzepts keinen Kopf – sie genießen auf PS3 und Xbox 360 schlicht grandios choreographierte Kämpfe, gigantische 3D-Welten und die schönste Grafik, seit es Spielemaschinen fürs Wohnzimmer gibt. Auf uns als Multiplattform-Magazin und Euch als Gamer ohne System-Scheuklappen kommen paradiesische Zustände zu. Jetzt muss Deutschland nur noch Weltmeister werden...

"Metroid Prime 3: Corruption" (Nintendo, 2006)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 7. Juli 2006.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Die E3 2006 hat ihre Pforten geschlossen.
Welche Konsole hat auf Euch den besten Eindruck gemacht?

MAN!AC-MEINUNG NR. 45

- (A) Die Playstation 3: Sonys Konsole bietet HDTV-Spielevergnügen und Blu-ray-Filmspaß zum fairen Preis.
- (B) Die Xbox 360: Die zweite Software-Generation sieht toll aus und überzeugt auch spielerisch.
- (C) Der Wii: Nintendos neue Art des Spielens und die innovative Software haben mich überzeugt.

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ 360 ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

Ich kaufe mir
○ PS3 ○ Wii ○ Xbox 360



E3 2005

8 **Messerundgang**
10 **Playstation 3**
Sony präsentiert die finalen Fakten zur Konsole und dem neuen Joypad
12 **Xbox 360**
Microsoft detailliert die Pläne für die zweite Softwarewelle
14 **Nintendo Wii**
Neuer Name und endlich spielbar: alles zum etwas anderen Spielerlebnis
18 **Nintendo Wii: Alle Spiele der E3**
Jede Menge Infos zu Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3, Zelda und dem Rest
49 **Playstation 2, Xbox & Gamecube**
Das kommt noch für die aktuelle Konsolen-Generation

PREVIEWS

38 **Alone in the Dark**
37 **Army of Two**
28 **Assassin's Creed**
32 **BioShock**
26 **Coded Arms Assault**
36 **F.E.A.R.**
30 **Final Fantasy 13**
24 **Heavenly Sword**
22 **Red Steel**
27 **Resistance: Fall of Man**
39 **Super Paper Mario**
34 **Viva Pinata**

KURZ-PREVIEWS

44 **Crackdown**
41 **Dead or Alive Xtreme 2**
48 **Destroy All Humans 2**
45 **Enchanted Arms**
43 **Eye of Judgement**
47 **Fatal Inertia**
46 **Frontlines: Fuel of War**
47 **Full Auto 2: Battlelines**
42 **Gears of War**
48 **Guitar Hero 2**
40 **Halo 3**
44 **Haze**
45 **Herr der Ringe: Schlacht um M. 2**
47 **Indiana Jones**
42 **John Woo's Stranglehold**
42 **Mass Effect**
44 **Metal Gear Solid 4**
48 **Phantasy Star Universe**
48 **Pro Evolution Soccer 6**
41 **Rainbow Six Vegas**
41 **Sonic the Hedgehog**
41 **Splinter Cell Double Agent**
46 **Timeshift**
40 **Turok**
46 **Unreal Tournament 2007**
45 **Virtua Fighter 5**
43 **Virtua Tennis 3**
43 **Warhawk**

HANDHELD-PREVIEWS

100 **Castlevania: Portrait of Ruin**
98 **Children of Mana**
96 **DK: King of Swing**
99 **Every Extend Extra**
98 **Gangs of London**
97 **Killzone: Liberation**
97 **Legend of Zelda, The: Phantom Hourglass**
96 **Loco Roco**
99 **Mario Hoops 3 on 3**
99 **Metal Gear Solid: Portable Ops**
101 **New Super Mario Bros.**
97 **Pokémon Mystery Dungeon**
101 **Ratchet & Clank: Size Matters**
101 **Silent Hill Origins**
100 **Sonic Rivals**
100 **Star Fox DS**
98 **Yoshi's Island 2**

AKTUELL

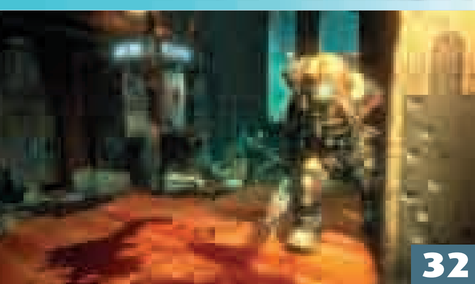
68 **Nachrichten:** Neuheiten aus der Industrie
74 **Termine & Charts:** Alle Hits von heute und morgen im Überblick

SERVICE

110 **Leserbriefe:** Das habt Ihr zu sagen
111 **Know-how:** Die PSP kommandiert Euren PC
112 **Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

RUBRIKEN

5 **Editorial**
76 **So werten wir**
85 **Abonnement**
73 **Nachbestellungen**
114 **Impressum**
114 **Inserenten**
114 **Vorschau**

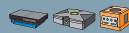

32

Action-Horror unter Wasser: BioShock von Irrational Games verspricht hochkarätige Xbox-360-Abenteuer.


28

Es hat sich ausgeprinzt: Ubisoft Montreal arbeitet mit Assassin's Creed an einem neuen und äußerst vielversprechenden Abenteuer.

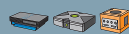


PAL-TESTS 

84	**Da Vinci Code, The: Sakrileg**	Action-Adventure	✗	✗	
90	**Dreamfall: The Longest Journey**	Adventure		✗	
94	**God of War**	Action	✗		
78	**Hitman: Blood Money**	Action-Adventure	✗	✗	
91	**Panzer Elite Action**	Action		✗	
83	**Super Monkey Ball Adventure**	Jump'n'Run	✗		
86	**Tourist Trophy**	Rennspiel	✗		
88	**X-Men: The Official Game**	Action	✗	✗	

NEXTGEN-TESTS 

92	**Final Fantasy 11**	Rollenspiel		✗	
80	**Rockstar Games präsentiert Tischtennis**	Sportspiel		✗	
82	**Rumble Roses XX**	Beat'em-Up		✗	
88	**X-Men: The Official Game**	Action		✗	

IMPORT-TESTS 

71	**Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny**	Rollenspiel	✗		
72	**King of Fighters Maximum Impact 2**	Beat'em-Up	✗		
70	**Metal Saga**	Rollenspiel	✗		
72	**Shooting Love Trizeal**	Shoot'em-Up	✗		

HANDHELD-TESTS 

103	**Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging**	Lernprogramm			✗
104	**FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006**	Sportspiel	✗		✗
107	**Lost Magic**	Rollenspiel			✗
102	**Metal Gear Acid 2**	Strategie	✗		
105	**Metroid Prime Pinball**	Geschicklichkeit			✗
105	**Rainbow Islands Revolution**	Geschicklichkeit			✗
105	**Snowboard Kids**	Sportspiel			✗
106	**Street Riders**	Rennspiel	✗		
106	**Super Princess Peach**	Jump'n'Run			✗
107	**Tao's Adventure: Curse of the Demon S.**	Rollenspiel			✗
106	**World Poker Tour**	Simulation	✗		

MAN!AC EXTENDED

52 **Präsent Evil**
Wir erkunden das reichhaltige Angebot an Souvenirs zu Capcoms Kulthorror

56 **Doktorspiele**
Mit Skalpell und Tupfer: Videospiele als Arztsimulationen

60 **Next Level:** Grafik von morgen – Teil 3

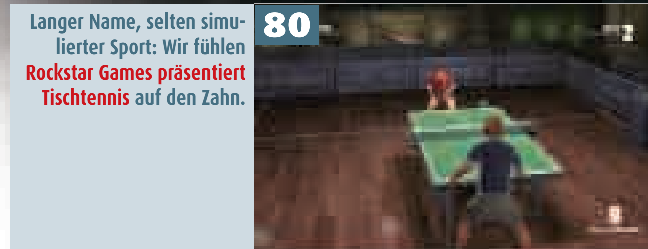
61 **Web-Tipp:** Selbst ist der Gamer – Spieldesign leicht gemacht

62 **Retro:** Ballfieber – klassische Fußballspiele passend zur WM

64 **Retro:** Groß & pixelig, Teil 4 – unsere Obermotzparade geht weiter



86 Polyphony Digital halbiert die Reifenzahl: Nach "Gran Turismo" geht Ihr bei der **Tourist Trophy** mit Motorrädern an den Start.



80 Langer Name, selten simulierter Sport: Wir fühlen **Rockstar Games präsentiert Tischtennis** auf den Zahn.



82 MAN!AC prüft nach: Was hat die Frauenhaue **Rumble Roses XX** neben Fetisch-Kämpferinnen noch zu bieten?



In der abgelegenen Kentia Hall gab es eine Ausstellung von Konsolen- und Arcade-Oldies zu bewundern.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Im Rausch der nächsten Konsolengeneration: Nintendo avanciert mit ihrem revolutionären Spielansatz zum Gewinner der Messe und Microsofts Xbox 360 stiehlt dem Platzhirsch Sony die Show.

Messe-Trends der E3 2006

- ▲ **Bewegungserkennung:** Nintendo Wii, PS3-Pad und Xbox-360-Kamera: Die Steuerung via Bewegen des Controllers oder des Körpers ist mega-in.
- ▲ **NextGen:** Ob bei Sony, Microsoft oder Nintendo: Die nächste Konsolengeneration stand im Fokus der Messeauftritte.
- ▲ **Ständig vernetzt:** Sony wandelt mit dem Online-Konzept auf Xbox-Live-Pfaden, Microsoft präsentiert das visionäre "Live Anywhere"-Konzept und Nintendos Wii ist auch im Standby-Modus noch mit dem Internet verbunden.
- ▲ **Head-Up-Displays verschwinden:** Ob Ego-Shooter oder Action-Adventure – Bildschirmanzeigen gehören bei NextGen-Spielen zur aussterbenden Gattung.
- ▲ **Anzahl spielbarer Titel:** Gestern angekündigt, heute antestbar: Selten zuvor gab es so viel Software in spielbarer Form.
- ▼ **Zeigen von Haut:** Die Androhung von Geldstrafen ließen die Bekleidungsquadratzentimeter der Messe-Hostessen steigen und zugleich die Mädel-Anzahl sinken.
- ▼ **Rennspiele:** Das ehemalige Vorzeige-Genre verkam dieses Jahr zu einem Schatten seiner selbst. Die wenigen antestbaren Rasereien waren zu allem Überfluss auch noch alles andere als spektakulär.
- ▼ **Rendervideos,** die mit der späteren Realität nichts zu tun haben: Nahezu alle Hersteller spielten dieses Jahr mit Echtzeit-Karten, was nicht immer zu Jubelarien führte.
- ▼ **CurrentGen:** Die Nichterwähnung auf den Pressekonferenzen der drei Konsolenhersteller zeigt die Bedeutung von PS2, Xbox und Gamecube – die 'alten' Spielemaschinen wurden mit dieser Messe beerdigt.

Die Games Convention in Leipzig mag in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen haben, die Zukunftstrends in der Videospielbranche werden aber immer noch auf der E3-Messe in Los Angeles gesetzt. So auch dieses Jahr: Sony und Nintendo mussten mit spielbaren Versionen ihrer kommenden Konsolen endlich Farbe bekennen und Microsoft mit der zweiten Generation an Xbox-360-Software zeigen, dass sie es mit dem übermächtig erscheinenden Cell-Monster Playstation 3 aufnehmen können.

Sony legt vor

Nach den letztjährigen Versprechungen in Sachen Rechenleistung und Grafikpower waren die Erwartungen entsprechend hoch an den Konsolen-Marktführer. An den Vorführstationen auf der Messe drängten sich zwar die Probespielwilligen, richtige Begeisterung wollte allerdings nicht aufkommen. Denn nur wenige Titel konnten den geschürten Hoffnungen gerecht werden. "Formel 1" sah aus wie ein PC-Raser vor einigen Jahren und diente wohl nur dem Zweck, die Echtzeit-Datenübertragung auf die PSP zu demonstrieren. Optischer Lichtblick war "Heavenly Sword", das jedoch wie ein "God of War" mit weiblichem Held wirkte – besonders ideenreich war Sonys NextGen-Software nicht.

Die hohe Erwartungshaltung beiseite gelegt, muss man allerdings gestehen, dass die meisten spielbaren PS3-Titel besser aussahen als die erste Xbox-360-Software-Generation. Das stimmt hoffnungsvoll für den Hardware-Start im November. Bis dahin sollten sich die japanischen Marktführer auch noch einmal dringend das Konzept des neuen Controllers und der verschiedenen PS3-Varianten (siehe Seite 10) durch den Kopf gehen lassen...



Da prallen Welten aufeinander: "Zelda"-Cosplayer (links) und "Amercia's Army"-Soldaten auf der E3-Messe.

Microsoft legt nach

Letztes Jahr durch die Hollywood-reife PS3-Präsentation geschockt, präsentierte der Windows-Konzern dieses Jahr ein starkes Spiele-Lineup. Die zweite Software-Generation sieht zum Großteil hervorragend aus und viele Dritthersteller haben die Xbox 360 aufgrund des zeitlichen Vorsprungs gegenüber der PS3 zur Hauptentwickler-Plattform gekürt. Der beeindruckendste Xbox-360-Titel lief allerdings nur hinter verschlossenen Türen: "Gears of War" wird auch im Multiplayer-Modus ein ganz heißer Hitkandidat – so viel steht nach unserem Probespiel fest!

Daneben dreht sich bei Microsoft alles um Online-Entertainment, Ver-





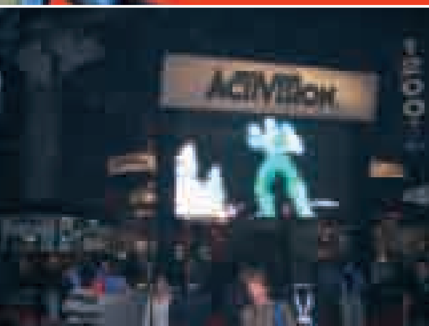


Klasse statt Masse: Die Anzahl der Messe-Babes sank 2006 drastisch, dafür waren die Mädels – zur Freude des überwiegend männlichen E3-Publikums – fast ausnahmslos echte Schönheiten. Minimalistische Outfits wie in den letzten Jahren gab's jedoch nicht zu sehen. Grund: die Androhung von Geldstrafen.

INHALT

Seite 8 **Messerundgang**
Seite 10 **Playstation 3**
Seite 12 **Xbox 360**
Seite 14 **Nintendo Wii**
Seite 38 **Alone in the Dark** (PS3, Xbox 360)
Seite 37 **Army of Two** (PS3, Xbox 360)
Seite 28 **Assassin's Creed** (PS3)
Seite 32 **BioShock** (Xbox 360)
Seite 26 **Coded Arms Assault** (PS3)
Seite 44 **Crackdown** (Xbox 360)
Seite 41 **Dead or Alive Extreme 2** (Xbox 360)
Seite 48 **Destroy All Humans 2** (PS2, Xbox)
Seite 21 **Elebits** (Wii)
Seite 45 **Enchanted Arms** (Xbox 360)
Seite 19 **Excite Truck** (Wii)
Seite 43 **Eye of Judgement** (PS3)
Seite 36 **F.E.A.R.** (Xbox 360)
Seite 47 **Fatal Inertia** (PS3)
Seite 30 **Final Fantasy 13** (PS3)
Seite 46 **Frontlines: Fuel of War** (Xbox 360)
Seite 47 **Full Auto 2: Battlelines** (Xbox 360)
Seite 42 **Gears of War** (Xbox 360)
Seite 48 **Guitar Hero 2** (PS2)
Seite 40 **Halo 3** (Xbox 360)
Seite 44 **Haze** (PS3, Xbox 360)
Seite 24 **Heavenly Sword** (PS3)
Seite 45 **Herr der Ringe, Der: Schlacht um Mittelerde 2** (Xbox 360)
Seite 47 **Indiana Jones** (PS3, Xbox 360)
Seite 42 **John Woo's Stranglehold** (PS3, Xbox 360)
Seite 42 **Mass Effect** (Xbox 360)
Seite 44 **Metal Gear Solid 4** (PS3)
Seite 19 **Metroid Prime 3: Corruption** (Wii)
Seite 48 **Phantasy Star Universe** (PS2, Xbox 360)
Seite 48 **Pro Evolution Soccer 6** (PS2, Xbox 360)
Seite 41 **Rainbow Six Vegas** (PS3, Xbox 360)
Seite 22 **Red Steel** (Wii)
Seite 27 **Resistence: Fall of Man** (PS3)
Seite 41 **Sonic the Hedgehog** (PS3, Xbox 360)
Seite 20 **Sonic: Wild Fire** (Wii)
Seite 41 **Splinter Cell Double Agent** (PS2, Xbox, Xbox 360, Gamecube)
Seite 18 **Super Mario Galaxy** (Wii)
Seite 20 **Super Monkey Ball: Banana Blitz** (Wii)
Seite 39 **Super Paper Mario** (Gamecube)
Seite 21 **Super Smash Bros. Brawl** (Wii)
Seite 19 **The Legend of Zelda: Twilight Princess** (Wii)
Seite 46 **Timeshift** (Xbox 360)
Seite 21 **Tony Hawk's Downhill Jam** (Wii)
Seite 40 **Turok** (PS3, Xbox 360)
Seite 46 **Unreal Tournament 2007** (PS3)
Seite 45 **Virtua Fighter 5** (PS3)
Seite 43 **Virtua Tennis 3** (PS3)
Seite 34 **Viva Pinata** (Xbox 360)
Seite 43 **Warhawk** (PS3)
Seite 20 **Wario Ware: Smooth Moves** (Wii)
Seite 21 **Wii-Sports: Tennis** (Wii)
Seite 49 **Spieleübersicht:** Das kommt für PS2, Xbox & Gamecube





Je aufwändiger der Stand, desto mehr Leute bleiben stehen. Ganz nach diesem Motto überboten sich die Videospielhersteller wieder mit funkelnden Bauten – lautstarke Beschallung inklusive.

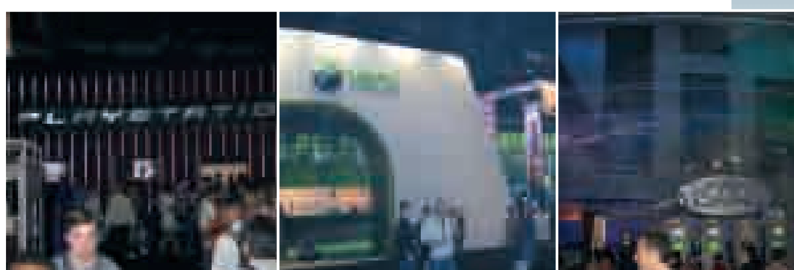
netzung und Ausbau der Xbox-360-Multimediafähigkeiten (siehe Seite 14). Insgesamt eine E3-Vorstellung, die (fast) rundum überzeugte.

Playing = Believing

Nintendos Messemotto traf den Nagel auf den Kopf: Während das bloße Zusehen bei der Pressekonferenz einige Male Stirnrunzeln hervorrief, verschwanden die Zweifel am Wii-Konzept beim Ausprobieren. Die dreidimensionale Bewegungserkennung funktioniert tadellos und die Spiele machen von der ersten Minute an Spaß oder motivieren zumindest zum Herumexperimentieren. Das hatte sich auch auf der Messe schnell herumgesprochen. Die Folge: Gigantische Menschenschlangen und Wartezeiten von über fünf Stunden – einsamer E3-Rekord! Grafikfetischisten werden mit Nintendos revolutionärer Maschine nicht glücklich: Bei der Wii-Konsole zählen Spielinhalt und die Lust aufs Neue, nicht spektakuläre Optik. Wir können jedenfalls nur jedem Videospiel-Fan raten: Probiert Wii aus und bildet Euch eine eigene Meinung!

Vorfreude

Neben den drei 'Großen' hatten natürlich auch die Dritthersteller einiges zu bieten: Während sich Software-Riese Electronic Arts mit Spielepräsentationen bewusst zurückhielt, um nicht im Neue-Konsolen-Trubel unterzugehen, feuerte zum Beispiel Ubisoft eine beeindruckende Software-Breitseite ab. Die nächsten zwölf Monate werden jedenfalls spannend wie nie. Aber lest selbst auf den folgenden 35 Seiten. *os*



Gedränge an den Ständen der drei Konsolenhersteller: Bei Sony, Microsoft und Nintendo (von links) gab's NextGen-Unterhaltung satt.

Playstation 3

Die harten Fakten: Die PS3 kostet 599 Euro und erscheint am 17. November in Deutschland! Wie sehen Sonys Next-Gen-Spiele in Bewegung aus, was kann der fertige Controller?

◀ **Sparkurs bei Sony: Käufer der günstigeren PS3-Variante für 499 Euro müssen ohne den digitalen HDMI-Ausgang auskommen. (Anschlüsse von oben: HDMI, Ethernet, optischer Ton-Ausgang, AV-Multi, Strom).**

Um gleich mit der Tür ins Haus zu fallen: Am 17. November dieses Jahres wagt Sony den Sprung ins NextGen-Zeitalter. Sechs Tage nach dem Japan-Launch dürfen sich europäische Käufer zwischen zwei Versionen der edel aufgemachten Hardware entscheiden: Während die abgespeckte Variante für 499 Euro mit einer 20 GB-Festplatte und ohne HDMI-Ausgang ausgeliefert wird, freuen sich wohlhabende Sony-Anhänger über digitale Bildqualität, 60 GB Speicherplatz und integrierten WiFi-Adapter – müssen dafür aber satte 599 Euro locker machen. Der Kern der Playstation 3 bleibt gleich: Cell-Prozessor und Blu-ray-Laufwerk sollen mit überragender Rechenpower und massig Speicherplatz die Konkurrenz ausstechen.

Sensor statt Rumble!

Die futuristische 'Bumerang'-Controllerstudie vom letzten Jahr ist Geschichte – Sony setzt auf Bewährtes: Der bekannte Playstation-Controller wurde von der Form her nahezu unverändert übernommen. Lediglich der längere Weg der L2- und R2-Tasten sowie die hinzugekommene Taste in der Padmitte fallen auf. Ganz anders das Innenleben: Je drei Achsen für Bewegungen und Beschleunigungen im dreidimensionalen Raum lassen das Pad auf die Handbewegungen des Spielers reagieren. Demonstiert wurde das neue Feature am Beispiel der Fliegeraction "Warhawk", in der Ihr Euren Jet ohne Steuerkreuz und Analogstick steuert. Microsoft hatte eine ähnliche Technik bereits anno 1999 in das PC-Gamepad SideWinder Freestyle Pro eingebaut und war auf wenig Akzeptanz gestoßen. Angeblich

▲ **Mischung aus alt und neu: Das PS3-Pad stöpselt Ihr zum Aufladen wie bei der Xbox 360 via USB an die Konsole an. Statt Rumble-Funktion gibt's Bewegungssensoren sowie L2- und R2-Tasten mit mehr Weg.**

Die Playstation 3 in Zahlen

Erscheinungstermin		17. November
CPU		Cell Prozessor (3,2 GHz)
GPU		nVidia RSX (550 MHz) mit 256 MB GDDR3 Video RAM
Sound		Dolby 5.1, DTS, LPCM
Speicher		256 MB XDR Main RAM
Laufwerk		Blu-ray Disc, DVD, CD, SACD
Abmessungen (in cm)		32,5 x 9,8 x 27,4 (B x H x T)
Gewicht		ca. 5 kg
	NORMAL	**SPECIAL**
Preis	499 Euro	599 Euro
Festplatte (in Gigabyte)	20	60
USB 2.0	4x	4x
MemoryStick-/SD-/Compact Flash-Slot	nein	ja
Ethernet-Anschluss	1x	1x
WiFi (IEEE 802.11 b/g)	nein	ja
Bluetooth 2.0	ja	ja
kabelloser Controller (Bluetooth)	ja	ja
Auflösung	480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p	
HDMI-Ausgang	nein	ja, 1x
AV Multi-Ausgang	ja	ja
Optischer Ausgang	ja	ja

Abgesehen von den Grundbestandteilen (Cell-Prozessor, Blu-ray-Laufwerk) ist von Sonys Schnittstellen-Flut wenig übrig geblieben: Anstatt zwei HDMI-Ausgängen findet sich auf der Geräterückseite nur noch eine HDMI-Buchse, ebenso wurde die Zahl der USB-Ports (vier statt sechs) und Ethernet-Anschlüsse (einer statt drei) gekürzt. Käufer der günstigeren Variante für 499 Euro müssen neben der kleineren Festplatte gar auf den digitalen HDMI-Ausgang verzichten – stattdessen gibt's hochauflösende Bilder ledglich via analogen YUV-Signalen. Zudem werden preisbewussten Sony-Kunden Memory-Stick-, SD- und Compact-Flash-Schnittstellen sowie der WiFi-Adapter vorenthalten.



▲ Ganz schön groß! Die PS3 überzeugt mit stylischem Design und überrascht durch satte Maße – die Xbox 360 ist in jeder Dimension kleiner als die Sony-Kiste.

aus Kompatibilitätsgründen mit diesen Sensoren fehlen die Rumble-Motoren im neuen PS3-Pad. Beim Anspielen der Offroad-Raserei "Motorstorm" wurde dies auf drastische Weise bewusst – ein Rennspiel ohne Rüttelfunktion fühlt sich heutzutage nicht nur ungewöhnlich an, durch das fehlende 'Erfühlen' von Bodenwellen oder Vollgaspassagen geht ein beachtlicher Teil des Fahrerlebnisses verloren. Auch Guy Wilday, Director der imposanten NextGen-Reinkarnation von "Sega Rally" äußerte Bedenken ob der Entscheidung, auf das Rumble-Feature zu verzichten.

Sony hingegen verließ sich auf nackte Zahlen: Dank Abwärtskompatibilität zu PSone und PS2 stehen Playstation3-Zockern über 15.000 'alte' Titel zur Verfügung, zudem befinden sich bereits jetzt 10.000 PS3-Entwicklerstationen weltweit in den Händen von Spieledesignern. Ein Xbox-Live-ähnlicher Online-Service inklusive Freundesliste oder Rankingsystem, den Ihr via Kreditkarte oder Prepaid-Playstation-Card bezahlt, sowie die Verwendung der Blu-ray-Disk als Speichermedium sollen die Marktführerschaft der nächsten Generation sicherstellen. Sollten am Ende gar die Hollywood-Filmstudios und der damit verbundene Systemkrieg Blu-ray vs. HD-DVD den Sieger auf dem Konsolenmarkt krönen? *ms*



▲ Zum Start wird nur die schwarze Version der Playstation 3 erhältlich sein.



▲ Leicht wie eine Feder: Playstation-Papa Ken Kutaragi präsentiert das neue PS3-Pad.

"Online-Komponente so wichtig wie die Luft zum Atmen."

Ken Kutaragi, Präsident Sony CEI)

Hatte Sony auf der letztjährigen Prä-E3-Pressekonferenz noch geschockt (die Konkurrenz) und beeindruckt (die versammelte Weltpresse), musste der japanische Traditionshersteller in diesem Jahr zeigen, was die angebliche NextGen-Wunderkiste wirklich unter der Haube hat. Abgesehen vom optisch wie spielerisch überzeugenden "Heavenly Sword" und einem angeblich auf PS3-Development-Kits in Echzeit laufenden, ausgezeichnet aussehenden "Metal Gear Solid 4"-Trailer fiel die Vorstellung ernüchternd aus. Den Anfang machte Kazunori Yamauchis Präsentation von "Gran Turismo HD": Anstatt einer neuen Episode flimmerte lediglich eine HD-optimierte Version von "GT4" in 1080p und mit konstanten 60 Frames über die Leinwand. Um die Integration der PSP ins PS3-Konzept aufzuzeigen, holperte ein unfertiges "Formel Eins 06" über die Konferenz-Piste – hier fungierte das Handheld als Rückspiegel der PS3-Raserei. Titel, die ebenfalls für die Xbox 360 erscheinen werden (z.B."Sonic the Hedgehog"), hinterließen auf beiden Systemen einen nahezu identischen Eindruck. Die Render-Muskelprotze "Killzone", "Devil May Cry 4" oder "Killing Day" glänzten gar mit Abwesenheit. Sonys Asse im Ärmel entpuppten sich als Rohrkrepierer: Der Versuch, dem Wii-Konzept mit im Controller eingebauten Bewegungssensoren den Rang abzulaufen, löste bei den Anwesenden Unverständnis aus. Ebenfalls nicht neu: ein von Microsofts Xbox-Live inspirierter Online-Service mit Ranking, Spielerprofilen und downloadbaren Inhalten.



Echtzeit-Optik? Die Third-Person-Schießerei "Eight Days" sah beeindruckend aus.



Echtzeit-Optik! "Tekken 6" war meilenweit von der Grafikpracht des letzten Jahres weg.



▲▶ Wireless-Headset (links) und Xbox Live Vision Camera erscheinen bis Ende des Jahres. Die Kamera wird zwischen 40 und 50 Euro kosten.



▼ Das externe HD-DVD-Laufwerk macht die Xbox 360 Ende des Jahres fit für die hochauflösende Filmzukunft. Der Preis soll 'konkurrenzfähig' sein.

VIDEO AUF DVD!

Xbox 360

Microsofts NextGen-Konsole ist erfolgreich gestartet, jetzt wird in Form von Zubehör und dem visionären "Live Anywhere"-Service nachgelegt.

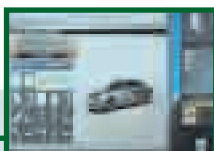
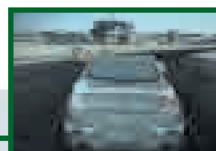


▲ Das Wireless Racing Wheel verfügt über Force Feedback und wurde in Zusammenarbeit mit den "Forza Motorsport 2"-Entwicklern designt. Der Preis steht noch nicht fest.

Über die zahllosen Xbox-360-Spiele könnt Ihr auf den nächsten Seiten genügend lesen, nur so viel sei angemerkt: Die zweite Software-Generation sieht deutlich besser aus und braucht sich zum Großteil nicht hinter den ersten PS3-Games zu verstecken. Viele Multiplattform-Titel werden zudem auf Microsofts NextGen-Konsole entwickelt und später für Sonys Konkurrenz-Maschine umgesetzt – größere grafische Unterschiede dürften also nicht zu erwarten sein.

In puncto Hardware gab es keine großen Überraschungen. Bis Ende des Jahres erscheint ein externes HD-DVD-Laufwerk, das entsprechende Filmscheiben abspielt – der Preis steht noch nicht fest. Im Gegenzug wurde die angedachte Wiedergabe-Option für WMV-HD-Scheiben gestrichen; der Grund: fehlender Software-Nachschub. Zusammen mit dem Rennspiel "Forza Motorsport 2" erscheint im 4. Quartal ein kabelloses Lenkrad mit Force Feedback. Interessant für alle "Project Gotham 3"-Fans: Via Download-Update wird der Edel-Raser nachträglich fit fürs Force Feedback gemacht. Ein Wireless-Headset sowie eine Kamera komplettieren Microsofts Zubehörpläne. Letzteres Accessoire dient wie das EyeToy-Pendant als Steuergerät – Video-Chat und Personalisierung von Spielen mit dem eigenen Konterfei sind ebenfalls geplant. *os*

Totale Vernetzung


Eine verwegene Zukunft, die Bill Gates auf der Microsoft-Pressekonferenz propagierte: Stellt Euch vor, Xbox 360, Windows-Vista-PC und Handy wären permanent vernetzt. Stellt Euch weiterhin vor, Ihr könnt via Xbox-Live-Interface auf allen drei Plattformen kommunizieren und spielen. Und stellt Euch schließlich vor – jetzt wird's spannend –, Ihr kauft Software einmal und könnt sie auf allen drei Systemen nach Belieben nutzen. Konkretes Beispiel: Ihr ladet "Zuma" via Xbox 360 herunter, zockt es am PC-Arbeitsplatz in der Mittagspause und auf dem Handy beim Nachhauseweg. Erfolge und High Scores werden unabhängig von der Plattform an zentraler Stelle gesichert.

Damit nicht genug: Künftig sollen Xbox-360- und PC-Gamer in Spielen gegeneinander antreten können – der Startschuss fällt mit der Ballerei "Shadowrun". Selbstverständlich seht Ihr auf allen Systemen, wer von Euren Freunden mit welchem Gerät online ist. Und natürlich könnt Ihr beispielsweise via Handy Spielinhalte kaufen, auf Eurem PC modifizieren und auf der Xbox 360 einsetzen.

Gegenwärtig mag dieses Konzept noch nicht so spannend klingen, aber wer dachte schon vor ein paar Jahren, dass Handy-Klingeltöne einmal so populär sein würden. Microsoft scheint in diesem Bereich der Zeit weit voraus.



Das Grauman's Chinese Theater war bis auf den letzten Platz gefüllt, als Microsoft-Mitbegründer Bill Gates seine vernetzten Zukunftspläne zum Besten gab.

"Eine Vision, die nur Microsoft realisieren kann"

Bill Gates, Microsoft Chairman und Chief Software Architect

Microsoft zeigte sich lernfähig: Während die letztjährige Pressekonferenz mit gecasteten Fanboys, konfusem Ablauf und "Wir sind die Größten"-Phrasen langweilte, war dieses Jahr alles besser. Corporate Vice President Peter Moore moderierte und hielt sich nicht mit langen Vorreden auf. Lead Designer Cliff Bleszinski durfte mit "Gears of War" den wichtigsten Xbox-360-Titel für dieses Jahr präsentieren. Das live gespielte Demo ruckelte an einigen Stellen, sah aber selbst auf der riesigen Leinwand fantastisch aus – kein auf der E3-Messe demonstriertes PS3-Spiel konnte dieser bombastischen Optik das Wasser reichen.

Grafik zählt bei Xbox Live Arcade! weniger, wichtiger sind die herunterladbaren Spiele. Und in diesem Punkt dürft Ihr Euch auf einige Leckerbissen freuen: "Sonic the Hedgehog", "Pac-Man" und "Frogger" sind nur einige Beispiele aus der langen Klassiker-Liste; mit "Lumines Live!" gibt es sogar einen eigens entwickelten Titel. Bis Ende des Jahres erscheinen zudem vier Peripherie-Geräte, die die Funktionsvielfalt der Xbox 360 erweitern.

Moderator Peter Moore – bekannt für seine gewagten Aktionen – entblößte mit einem Seitenhieb auf Sony ("Während einige mit virtuellen Enten spielen, lassen sich richtige Männer ein Tattoo stechen") seinen Oberarm, auf dem in weißen Lettern "Grand Theft Auto 4" stand. Im Klartext: Rockstars nächstes Gangster-Epos erscheint ohne zeitliche Verzögerung auch auf der Xbox 360 – ein harter Schlag für die PS3.

Als Bill Gates schließlich noch seinen E3-Einstand feierte, musste was Großes im Busch sein. Der Microsoft-Mitbegründer präsentierte das zukunftsweisende "Live Anywhere"-Konzept und fragte zum Abschluss Peter Moore, ob sie nicht etwas vergessen hätten... Unter Jubelgeschrei gab's dann am Ende noch einen wenig beeindruckenden "Halo 3"-Trailer zu begutachten.





360

Stolz auf sein "Grand Theft Auto 4"-Tattoo und den entsprechenden Deal: Peter Moore (links oben). Das Lenkrad erscheint zusammen mit "Forza Motorsport 2".

VIDEO AUF DVD!

Nintendo Wii



Wenn Evolution nicht mehr reicht – Nintendo ist auf dem besten Weg, die Videospielbranche zu revolutionieren. Das Zauberwort für ein neues Zocker-Zeitalter heißt Wii.

Statt sich an der Grafik-Schlacht von Sony und Microsoft zu beteiligen, geht Nintendo eigene Wege im Konsolenkampf: NextGen definiert sich für den japanischen Konzern nicht über optischen Fortschritt - wichtig ist das Spielgefühl, Aussehen ist zweitrangig. Drastisch ausgedrückt erreichten einige der auf der E3 präsentierten Wii-Titel deshalb nicht einmal Gamecube-Niveau, dafür überzeugte das innovative Controller-Design auf ganzer Linie.

Der Controller

Erstmals auf der Tokio Game Show vorgestellt, hat sich der Wii-Controller in Aussehen und Bedienung kaum geändert. Lediglich einige Funktionen sind nun seit der E3 bekannt. So verfügt nicht nur die Wii-Fernbedienung, sondern auch der separate Nunchaku-Controller über einen Drei-Achsen-Motion-Sensor. Für den Spieler bedeutet das zusätzlichen Komfort: Im Ego-Shooter "Red Steel" wird beispielsweise durch das Schütteln des Analog-Sticks die Waffe nachgeladen. Primäres Steuerungselement

▲ Frei positionierbar: Platziert die Sensorbar auf oder unter dem Fernseher.











Der Wii-Kontroller überträgt dank Motion Sensor Eure Bewegungen zum Fernseher, Rumble-Funktion und Lautsprecher intensivieren zusätzlich das Spielgefühl. So spürt Ihr den Rückschlag einer Waffe und das Vibrieren des Schwertes, wenn Ihr einen Gegner trefft oder hört das Surren eines abgeschossenen Pfeils.

bleibt nach wie vor die Fernbedienung, mit der verschiedenste Gesten auf den Bildschirm übertragen werden. Je nach Lage des Controllers (seitlich, gerade, schräg) lenkt Ihr ein Fahrzeug, bewegt das Fadenkreuz oder schwingt ein Schwert. Intensiviert wird das Spielgefühl durch die Rumble-Funktion und den integrierten Lautsprecher, der sich in der Mitte des Controllers befindet. Bei "Zelda" hört Ihr so das Zischen eines abgeschossenen Pfeils, in "Super Mario Galaxy" spricht der Klempner über den Controller zu Euch. Zukünftig könnte auch das Klingeln eines Telefons oder das Brummen eines Lichtschwerts über die Steuereinheit in Eurer Hand ausgegeben werden. Rumble-Funktion, Motion Sensor, Lautsprecher - trotz der vielen Komponenten überrascht die Fernbedienung durch ihr geringes Gewicht, vergleichbar mit einer normal großen TV-Steuerung. Perfekt in der Hand liegt dabei das ergonomisch gestaltete Nunchaku-Pad. Beide Geräte sind robust verarbeitet und fühlen sich wertiger an als Sonys extrem

"Wenn ihr Next-Gen wollt, seid ihr am falschen Ort. Wir zeigen etwas völlig Neues."

Reggie Fils-Aime, Vize-Präsident Sales & Marketing, Nintendo USA



Sprachrohr Reggie Fils-Aime lieferte nur wenige Fakten (links), dafür wurden die Wii-Spiele wie Tennis live auf der Bühne von Miyamoto, Iwata und Reggie gespielt.

Auch dieses Jahr trafen sich Nintendo und seine Jünger einen Tag vor der Messe im Kodak Theater zur Pressekonferenz. Dabei erinnerte nichts an die enttäuschende Vorstellung vom Vorjahr: Wo sonst die Oscars verliehen werden, warteten 3.000 Journalisten auf Nintendos Beitrag zum Konsolenkampf. Der fiel optisch zwar weniger spektakulär als die Konkurrenz aus, hatte dafür aber wirkliche Innnovationen zu bieten. "Das Gefühl ist entscheidend, nicht das Aussehen," predigte Nintendos PR-Maskottchen Reggie Fils-Aime, nachdem Stardesigner Shigeru Miyamoto das Publikum mit einem fulminanten Probespiel des Wii-Controllers in seinen Bann gezogen hatte. Getreu dem Motto 'playing = believing' folgten weitere Live-Demonstrationen von u.a. "Red Steel" und "Zelda". Letzteres wird nun – wenig überraschend – sowohl für Gamecube als auch Wii erscheinen. Bei so viel Elan geriet schnell in Vergessenheit, dass weder ein exakter Preis und Termin noch technische Details zu der Konsole verraten wurden.

Der DS, letztes Jahr noch Mittelpunkt der Konferenz, verkam zur Fußnote, der Gamecube geriet gar ganz in Vergessenheit. Die Zukunft beginnt heute mit Wii – zu kaufen gibt es sie aber erst im 4. Quartal 2006.



▲ Für die Download-Games aus der 8-, 16- und 64-Bit-Zeit bietet Nintendo den Klassik-Controller. Die Oldie-Titel sehen via Wii-Konsole schärfer aus – ähnlich wie Emu-Spiele auf dem PC.



▲ Vielfalt in Form und Farbe: Auch wenn es Nintendo nicht offiziell bestätigt, auf der E3 gab es schon mal andere Farbversionen des Wii-Controllers zu sehen. Eine Zapper-Pistole (oben) befindet sich ebenfalls in Arbeit.

Leichter, heller, schöner

Der DS Lite erobert die westliche Welt.

Nebst aller NextGen-Euphorie bleibt auch ein bisschen Platz für Nintendos Handheld DS, genauer gesagt den DS Lite. Bisher nur in Japan erhältlich, erscheint die schlankere Version in der polarweißen Ausführung am 11. Juni in den USA (für Europa wurde noch kein Termin genannt). Für 129,99 US-Dollar bekommt der Spieler eine portable Konsole mit regelbarer Helligkeitsanzeige, neu geordneten Tasten und einem stylishen Gehäuse, das in Farbgebung und Form Apples iPod ähnelt. Dem Handheld soll es dabei nicht an Spielen fehlen: Nebst dem bestehenden Sortiment kündigt Nintendo bis Ende 2006 über 100 weitere Spiele an. Darunter finden sich Hitgaranten wie "New Super Mario Bros.", "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" und "Star Fox", die verstärkt die WiFi-Funktionen des Handhelds unterstützen sollen.



▲ Klein aber fein: Der DS Lite verfügt über hellere Bildschirme und einen dickeren Stylus. Dafür liegt er durch die ausgeprägten Kanten nicht mehr ganz so gut in der Hand.

leichter PS3-Controller. Bleiben noch die obligatorischen Kinderkrankheiten: So funktionierte die Rückhand bei "Wii-Tennis" nur sehr unzuverlässig und bei "Red Steel" konnten wir eine leichte Verzögerung der Controllerbewegung zum Bildschirm feststellen. Letztere ist jedoch Absicht, um das permanent leichte Zittern eines jeden Menschen zu kompensieren – den Spielfluß stört die desensibilisierte Abfrage nicht.

Die Konsole

Wie beim Controller hat sich auch am Design der Konsole seit der Ankündigung im letzten Jahr wenig verändert. Das nun weiße Kästchen ist so groß wie zweieinhalb DVD-Hüllen und lässt sich dank Plastikhalterung vertikal und horizontal stellen. Ob noch andere Farbvarianten geplant sind, ließ Nintendo offen. Zwei Klappen verbergen vier Anschlüsse für Gamecube-Controller sowie zwei Memory-Card-Slots. Weiterhin verfügt die Konsole über zwei USB-Ports, eine Halterung für SD-Memory Cards und einen AV-Multi-Out für Komponenten-, Composite- oder S-Video-Signal.

Details über Rechenleistung und Grafikchip bleibt Nintendo weiterhin schuldig, wohl wissend um die Faktenschlacht zwischen Microsoft und Sony. Neue Informationen gibt es dagegen zum Online-Service, WiiConnect24. Dabei ist die Konsole im Strom sparenden Standby-Modus ständig mit dem Internet verbunden und versorgt sich automatisch mit Updates. Für einen Titel wie "Animal Crossing" können Spieler somit jederzeit Geschenke via Internet erhalten, selbst bei abgeschaltetem Gerät. Wie bei der Konkurrenz spielt Connectivity für Nintendo eine große Rolle: Wii-Spieler können drahtlos mit dem DS kommunizieren oder NES-, SNES-, N64-Spiele sowie ausgewählte Mega-Drive- und PC-Engine-Titel herunterladen. *jw*



▲ Probespiel mit Wii: Fernbedienung und Controller liegen gut in der Hand. Die direkte Steuerung geht schnell in Fleisch und Blut über, wie Ober-MAN!AC Oliver feststellen durfte.





Super Mario Galaxy



Playing is believing! Getreu diesem Motto ließ uns Nintendo auf der E3 auf satte 27 spielbare Titel los. Unsere Erlebnisse mit Mario, Link, Samus & Co. findet Ihr auf den folgenden vier Seiten.

Darum geht's :

Nintendos Chefklempner hat nur eines im Sinn: durch ausgefallene 3D-Welten stromern, Hüpfpassagen meistern, Sternsymbole aufstöbern und nebenbei das Jump'n'Run-Genre neu definieren. Was ihm anno 1997 mit "Super Mario 64" gelang, könnte sich im nächsten Jahr wiederholen – die Zeichen stehen günstig. Stardesigner Shigeru Miyamoto schneiderte dem pummeligen Italiener eine völlig neue Hüpfspiel-Galaxie auf den Wanst: Anstatt sich durch 'normale' Levelkonstruktionen zu kämpfen, latscht Mario über die gekrümmten Oberflächen zahlreicher Miniplaneten. Ihr geht die Wand hoch und hüpft schwerelos von einem Asteroiden zum nächsten – kurzum, "Super Mario Galaxy" stellt die bis dato bekannte Jump'n'Run-Welt auf den Kopf und erweitert das Spielerlebnis um eine vierte Dimension.

So wird's gespielt :

Den Schnauzbartträger dirigiert Ihr via Analogstick über digitales Gelände, gehüpft wird mittels Buttondruck auf der Fernbedienung, Stampfattacken gelingen nach Betätigen des Triggers. Der Motionsensor des Wii-Eingabegerätes kommt bei zahlreichen Gelegenheiten zum Einsatz: Um Mario via Lichtstrahl durchs Weltall schweben zu lassen, markiert Ihr leuchtende Punkte in Shooter-Manier. Slingshot-Einlagen profitieren ebenso von der Bewegungserkennung: Zieht das Gummiseil via Handbewegung auf und lasst den Klempner mit einem satten Knall auf das Hinterteil einer Riesenspinne krachen. Doch nicht immer sind feinmotorische Aktionen gefragt: Wirbelt Ihr den rechten Controller wüst herum, dreht Mario eine Pirouette und fegt so versteckte Münzen aus dem hohen Gras oder aktiviert den Sternexpress zum nächsten Miniplaneten. Lavabomben des Demo-Bosses oder Kanonengeschosse schickt Ihr Tennis-gleich zum Absender zurück. Sogar ein Glockenspiel bringt Ihr mit einer schwungvollen Bewegung zum Klingen, des Weiteren erfreuen Marios Kommentare über den eingebauten Controller-Lautsprecher Euer Gehör.

Das Design gelang ebenso abwechslungsreich: Im Laufe unseres Probespiels verschlug es Mario auf eine saftige Wiesenlandschaft, ins ewige Eis, in eine Werkstatt, aufs Piratenschiff und ins Innere eines Glasplaneten. Habt Ihr alle Strolche eines Himmelskörper plattgehüpft, versteckte Sterne aufgespürt oder den Ausgang mittels einer angelockten Rakete freigesprengt, geht's weiter auf die nächste Spielwiese – aus dem Staunen kommt Ihr so schnell nicht heraus. Zu guter Letzt sind die punktgenauen Kontrollen ebenso löblich zu erwähnen wie die gelungene Optik – Marios Wii-Abenteuer stellte das grafische Highlight des Nintendo-Portfolios dar. Her damit! *ms*

Hersteller: Nintendo
Genre: Jump'n'Run
Einschätzung: 5 von 5

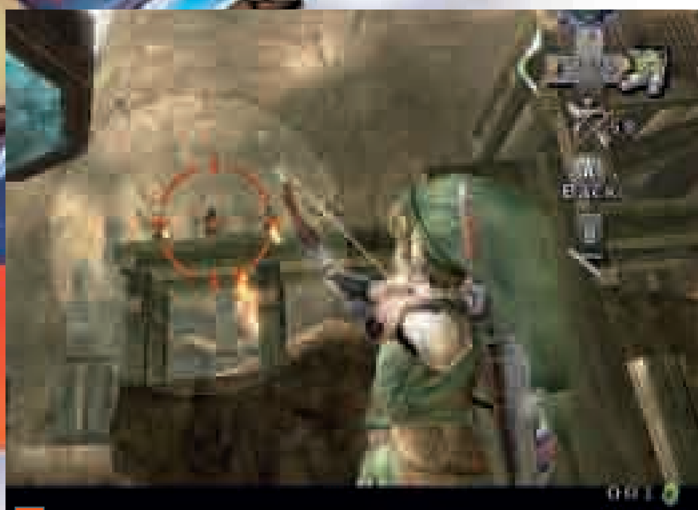


Wii Flieg, Mario, flieg: Die Optik der Klempnerhüpferei beeindruckte mit plastischen Texturen (fast auf NextGen-Niveau), feinen Animationen und viel Liebe zum Detail – haben wir das vielleicht dem leeren Weltall als Hintergrund zu verdanken?





The Legend Of Zelda: Twilight Princess



Fast wie im echten Leben: Wenn Link den Bogen spannt, sind Eure Muckis gefragt. Lasst Ihr den Pfeil dann loszischen, geht's dem Monsterpack an den Kragen.

Darum geht's :

Wird "Twilight Princess" noch für den Gamecube erscheinen, wird der Wii-Controller zum Einsatz kommen und wenn ja, bei welcher Gelegenheit? Im Rahmen der E3-Konferenz räumte Nintendo mit allen Gerüchten auf. "Twilight Princess" erscheint sowohl für Cube als auch für Wii und ist damit das erste "Zelda", das zu einem Hardware-Launch erhältlich sein wird. Zudem gibt's auf Wii einen echten 16:9-Modus, der Euch einen erweiterten Blick in Links Reich gewährt. Laut Chefentertainer Fils-Aime wird das Abenteuer nicht nur das beste "Zelda" aller Zeiten, sondern auch das bis dato schönste Nintendo-Spiel.

So wird's gespielt :

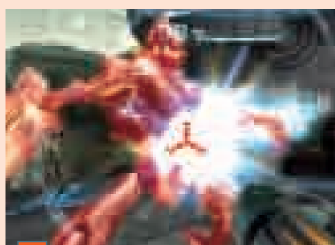
Ihr lenkt Link via Analogstick durch Wälder und Dungeons. Packt Ihr den Bogen aus, kommen die Motion-Sensoren in beiden Controller-Einheiten zum Einsatz: Haltet Nunchaku-Einheit und Fernbedienung wie einen echten Bogen, zieht die Saite auf, visiert das Ziel an und lasst den Pfeil fliegen – ein Soundeffekt aus dem eingebauten Lautsprecher verstärkt den Realismus. Eine flotte Drehbewegung sorgt bei Schwertkämpfen für den tödlichen Stoß gegen niedergeworfene Feinde. Auch bei Rätseln ist Zielwasser vonnöten: Markiert die Ziele des Bumerangs via Handbewegung und öffnet so verschlossene Türen. Schließlich lassen unerreichtes Dungeon-Design und pfiffige Items wie die Metallstiefel (für Überkopf-Wanderungen an magnetisierten Deckengewölben) die Herzen aller Action-Abenteurer höher schlagen.

Hersteller: Nintendo
Genre: Action-Adventure
Einschätzung: 5 von 5

Metroid Prime 3: Corruption

Darum geht's :

Über die Story zum neuesten Abenteuer von Weltraum-Amazone Samus Aran wollte Bryan Walker, Senior Producer der Retro Studios, noch nichts verraten. Aber der Trailer zeigte, dass die Roboterbraut erneut vor bizarrer Kulisse Jagd auf allerlei Aliengetier machen wird.



Neben "Mario" und "Zelda" war "Metroid" das schickste Wii-Spiel.

So wird's gespielt :

Die Wii-Steuerung konnte bei der ausführlichen Proberunde in L.A. auf ganzer Linie überzeugen und vermittelte ein hervorragendes Spielgefühl. Nach kurzer Eingewöhnungszeit hatten wir uns mit dem komplexen Kontrollschema angefreundet und lenkten Samus elegant wie nie zuvor durchs Gängelabyrinth. Ihr richtet den rechten Wii-Controller auf den Schirm und ballert wie bei einem Lightgun-Shooter auf die Käferbrut – erreicht Ihr den Bildschirmrand, blickt sich Eure Kämpferin um. Strafe- und Lock-On-Funktion haben auf dem Nunchaku-Controller ihr Zuhause. Besonders pfiffig: Markiert ein Ziel via Scanner und 'werft' den Greifhaken via Nunchaku-Bewegung buchstäblich aus – ein kurzer Ruck am Analogstick, und versperrte Barrieren sowie feindliche Schilde sind aus dem Weg geräumt.

Hersteller: Nintendo
Genre: Ego-Shooter
Einschätzung: 5 von 5

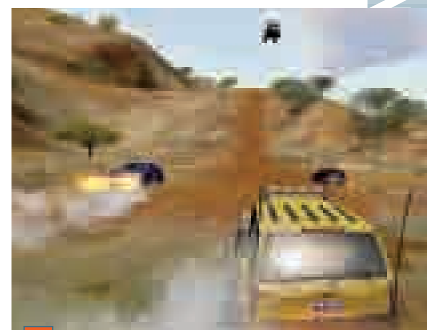
Excite Truck

Darum geht's :

Purer Arcade-Rennspaß, rasante Highspeed-Passagen über Stock und Stein, wilde Hetzjagden in pfeilschnellen Offroad-Kisten, bei denen man die Bremse getrost ausbauen könnte – das will "Excite Truck" sein.

So wird's gespielt :

Für Rennspieler heißt es umdenken im Wii-Zeitalter. Anstatt virtuelle Boliden via Steuerkreuz oder Stick über die Pisten zu hetzen, nehmt Ihr den Wii-Controller wie ein Lenkrad in die Hände. Lenkmanöver – wie von Zweirad oder Auto gewohnt – lassen Euch auch im Spiel um die Kurven sausen, lediglich zum Gasgeben und für Turboschübe drückt Ihr aufs Knöpfchen. Drei Gegner brettern bislang mit Euch über die staubigen Kurse, wüste Rempelmanöver sind an der Tagesordnung, Crashes mit dem Baumbewuchs abseits der Ideallinie ebenfalls. Dann schnell auf die Buttons gehämmert und Ihr verliert kaum Zeit auf die Konkurrenz – an der nächsten Naturschanze nochmal Turbo gegeben und Ihr rast mit einem wahnwitzigen Sprungmanöver an den Widersachern vorbei. Vergesst aber nicht, während der Airtime via Bewegungserkennung die Balance zu halten.

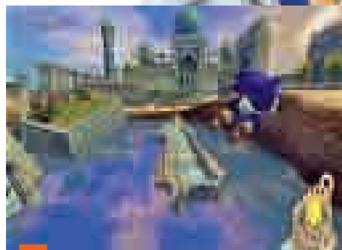


Gigantische Sprünge sind in "Excite Truck" keine Seltenheit.

Hersteller: Nintendo
Genre: Rennspiel
Einschätzung: 4 von 5

Sonic: Wild Fire


Wii "Sonic: Wild Fire" vermittelt ein bestechendes Geschwindigkeitsgefühl...

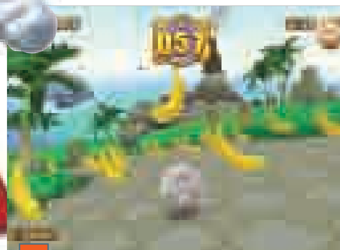

Wii ...und verzückt den Spieler mit cineastischen Kamerawinkeln.

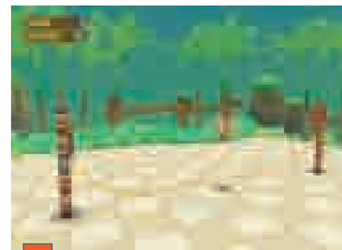
Darum geht's :
Mit einem Affenzahn durch die Pampa brettern und Ringe sammeln – um was sonst? Segas Turbo-Igel wetzt über abgefahrene 3D-Pisten, die aus 1001er Nacht stammen könnten – goldenen Dünen, majestätische Tempel, tückische Stachelfallen inklusive.

So wird's gespielt :
Im Gegensatz zu Sonics bisherigen polygonalen Eskapaden untersagt Euch Sega, die Welt eigenhändig zu erkunden. Stattdessen flitzt der Blauschopf fast eigenständig auf vorgegebenen Pfaden – Ihr gebt via Handbewegungen Kommandos bezüglich Bremsen und Beschleunigung – ein Ruck nach vorne und Sonic setzt zum Überschall-Dash-Run an. Um fiese Hindernisse zu umgehen, dirigiert Ihr Sonic ebenfalls via Bewegungserkennung nach links und rechts, tödlichen Stacheln und Abgründen nehmt Ihr via Sprungknopf die Brisanz. Vorläufiges Fazit: In puncto Komplexität ein Sprung zurück in die Videospielsteinzeit, ein flotter Spaßbringer ist's aber dennoch.

Hersteller: Sega
Genre: Jump 'n' Run
Einschätzung: 3 von 5

Super Monkey Ball: Banana Blitz


Wii Nicht vergessen: Durch das Einsammeln von Bananen gibt's neue Leben.

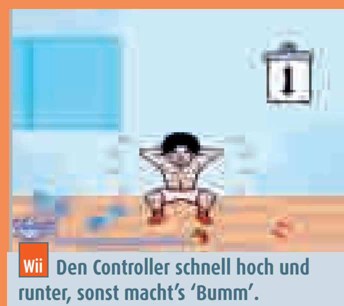

Wii Und hepp! Von Ihrer Kugel befreit, werden die Äffchen zu wahren Sportlern.

Darum geht's :
Das Prinzip ist dasselbe: Ihr rollt Euren Affen über irrwitzige Wackelplattformen, steuert dabei den in einer Kugel sitzenden Primaten aber nicht direkt, sondern ändert lediglich den Winkel der 3D-Umgebung. Harmlos-simple, aber unterhaltsame Minispiele halten auch mehrere Menschenaffen in Partyrunden bei Laune.

So wird's gespielt :
Cube-Kugler steuern die Neigung der 3D-Areale via Analogstick, für Wii-Spieler ist das Schnee von gestern. Ein kleines Kippen der 'Fernbedienungseinheit' und die "Banana Blitz"-Levels neigten sich beim Probespiel nach unseren Wünschen, der Kapselprimat rollt ins Glück bzw. Verderben. Auf Knopfdruck machen die Affen einen kleinen Satz und überwinden höhere Barrieren. In der Minispiel-Sammlung geht der Bewegungszwang weiter: Wirbelt beim Hammerwerfen wild mit dem Controller herum oder trainiert Eure Armmuskulatur beim Kugel-Anschubsen auf der Aschenbahn.

Hersteller: Sega
Genre: Geschicklichkeit
Einschätzung: 4 von 5

Wario Ware: Smooth Moves


Wii Den Controller schnell hoch und runter, sonst macht's 'Bumm'.

Darum geht's :
Die "Wario Ware"-Serie hat den Begriff des Mikrospiels geprägt: In Rekordzeit absolviert Ihr Unmengen skurriler Winzdisziplinen, die einzeln betrachtet jeweils nur einige Sekunden in Anspruch nehmen. Die Präsentation schwankt dabei von grotesk über hässlich bis urkomisch – vor allem zu viert ein unschlagbarer Partykracher.

So wird's gespielt :
"Wario Ware: Smooth Moves" bringt den Wii-Controller zum Glühen und bedient sich dabei zig unterschiedlicher Bewegungsschemata. Beispiele gefällig? Bitte sehr: Eine schwungvoller Stoß nach vorn und das Gebiss der Grossmutter ist wieder dort, wo es hingehört. Ein Schlag von links oben nach rechts unten, das Wii-Pad wird zum Katana und halbiert ein Ölfass. Den Controller an die Hüfte gepackt und einen Hula-Hoop-Reifen in Schwung gebracht oder unter den Arm geklemmt und zum virtuellen Sprinter mutiert. Weiter geht's im Sekundentakt: Mit ruckartigen Pumpmanövern einen Ballon zum Platzen gebracht, einen Teller auf einem dünnen Stab jongliert oder einen tonnenschweres Gewicht gestemmt. Puuh, ganz schön anstrengend...



Hersteller: Nintendo
Genre: Geschicklichkeit
Einschätzung: 4 von 5

Tony Hawk's Downhill Jam

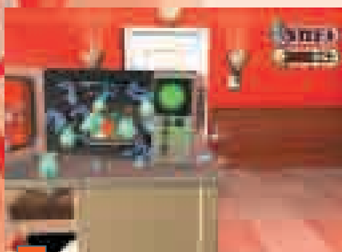
Darum geht's :
Der Skatergott wandelt auf Abwegen: Anstatt stylischer Trickfestivals in alten Lagerhallen, auf Hausdächern oder im Einkauszentrum sind rasante Talfahrten auf festen Routen angesagt. Kenner von legendären Tracks wie der Phoenix-Downhill-Piste aus dem PSone-Original fühlen sich an die gute alte Zeit erinnert – und fragen sich, wie zur Hölle man ein Skateboard-Spiel mit dem Wii-Controller steuern will.


Wii Tonys Downhill-Flitzerei erinnert vom Spielprinzip an einen Snowboard-Titel.

So wird's gespielt :
Auf drei wählbaren Pisten (darunter San Francisco und die legendäre Inka-Metropole Machu Picchu) durften wir gen Tal brettern. Nehmt die Wii-Steuereinheit (wie schon bei "Excite Truck") wie ein Steuerrad in die schweißnassen Hände und gebt Tony mittels Lenkbewegungen den richtigen Drall für lässige Kurven und enge Spitzenkehren. Die feinfühlige, aber gelungene Steuerung wird ergänzt von Sprüngen und Grinds via Buttondruck – zusätzliche Balanceakte via Bewegungserkennung während der Stunts sorgen für Nervenskitzel.

Hersteller: Activision
Genre: Rennspiel
Einschätzung: 3 von 5

Elebits


Putzige Gesellen: Mit den Elebits geht's im Haushalt rund.

Darum geht's :

Konamis Beitrag zur ersten Softwaregeneration auf Wii ist ein äußerst kreativer Vertreter seiner Zunft. Um die aus einem Kraftwerk ausgebüchsten Elebits (kleine, putzige Energiewesen) wieder einzufangen, durchstöbert Ihr ein Einfamilienhaus und dessen Nachbarschaft – die Optik erinnert dabei an die skurrile Cube-Knobelei "Chibi Robo".

So wird's gespielt :

Umblicken via Fernbedienung, Laufen mittels Analogstick, Sicht aus Ego-Perspektive – das muss ein Shooter sein! Doch weit gefehlt: Anstatt Kugeln verschießt Ihr bei "Elebits" lediglich einen Energiestrahl, mit dem Ihr sowohl die ausgefeilte Spielphysik anstoßt als auch die namensgebenden Winzlinge schnappt – einen Topf umgestoßen oder den Toaster angeschaltet und schon purzeln die schreckhaften Wesen heraus. Zusätzliche Items wie Homing- oder Stun-Laser erleichtern die drollige Hatz. Entwickler Shingo Mukaitoge verriet uns zudem, dass der Spieler im Laufe des Abenteuers eine Menge Blödsinn anstellen kann und später sogar ganze Häuser anheben darf. Sein Urteil über Nintendos Wii: Perfekt für Bewegungen im dreidimensionalen Raum.

Hersteller: Konami
Genre: Geschicklichkeit
Einschätzung: 3 von 5

Spielbare Wii-Titel auf der E3

Titel	Hersteller	Genre	Einschätzung
Bomberman Land	Hudson	Minispielsammlung	3 von 5
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Atari	Beat'em-Up	3 von 5
Elebits	Konami	Geschicklichkeit	3 von 5
Excite Truck	Nintendo	Rennspiel	4 von 5
Final Furlong	Namco Bandai	Sportspiel	2 von 5
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	5 von 5
Madden NFL 07	Nintendo	Sportspiel	4 von 5
Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	Ego-Shooter	5 von 5
Necro-Nesia	Spike	Action-Adventure	2 von 5
Obstacle-Demo	Nintendo	Geschicklichkeit	nicht möglich
One Piece Ultimate Adventure	Namco Bandai	Action	3 von 5
Project H.A.M.M.E.R.	Nintendo	Action	2 von 5
Red Steel	Ubisoft	Ego-Shooter	3 von 5
SD Gundam	Namco Bandai	Action	2 von 5
Shooting-Demo	Nintendo	Action	nicht möglich
Sonic: Wild Fire	Sega	Jump'n'Run	3 von 5
SpongeBob Schwammkopf	THQ	Action	2 von 5
Super Mario Galaxy	Nintendo	Jump'n'Run	5 von 5
Super Monkey Ball: Banana Blitz	Sega	Geschicklichkeit	4 von 5
Tischtennis-Demo	Nintendo	Sportspiel	nicht möglich
Tony Hawk's Downhill Jam	Nintendo	Rennspiel	3 von 5
WarioWare: Smooth Moves	Nintendo	Minispielsammlung	4 von 5
Wii-Music: Orchestra	Nintendo	Geschicklichkeit	nicht möglich
Wii-Sports: Airplane	Nintendo	Sportspiel	3 von 5
Wii-Sports: Baseball	Nintendo	Sportspiel	2 von 5
Wii-Sports: Golf	Nintendo	Sportspiel	2 von 5
Wii-Sports: Tennis	Nintendo	Sportspiel	2 von 5

Wii-Sports: Tennis


Absichtlich simpel gehalten: Die Spieler in "Wii-Sports: Tennis" bewegen sich automatisch.

Darum geht's :

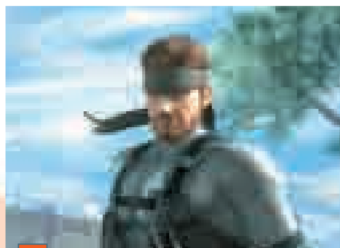
Tennis, zu zweit oder zu viert, betrieben von klobigen Polygonsportlern.

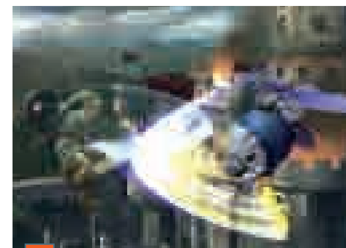
So wird's gespielt :

"Wii-Sports: Tennis" steht für Nintendos Massenmarkt-Anspruch. Während Hardcore-Gamer ob der grobschlächtigen Optik die Nase rümpfen und sich über beschränktes Schlagrepertoire sowie simple Ballphysik beschweren, nehmen Nicht-Spieler die Fernbedienung in die Hand und legen los. Während die alleinerziehende Mutter wohl kaum die Zeit findet, sich in "Top Spin 2" einzuarbeiten, reicht's für ein "Wii-Sports: Tennis"-Match mit den Sprösslingen allemal. Einfach mit dem Controller herumfuchteln, gerade mal zwischen Longline- und Crossbällen unterscheiden und Spaß haben. Wir vermuten, dass Nintendo die Sports-Reihe (Tennis, Baseball, Golf) frei Haus im Konsolenbundle in die Läden stellt.

Hersteller: Nintendo
Genre: Sportspiel
Einschätzung: 2 von 5

Super Smash Bros. Brawl


Sogar Schleicheexperte Solid Snake haut auf Nintendos Wii auf den Putz.


Link gegen Metaknight im effektgeladenen Luftkampf.

Darum geht's :

Mario, Link, Kirby & Co. bekommen Konkurrenz: Eine ganze Horde an Neulingen kämpft um die Prügelkrone – darunter Solid Snake, Wario, Zero Suit Samus im hautengen Catsuit, "Kid Icarus"-Held Pit sowie Metaknight aus dem "Kirby"-Universum. Zudem geht die schräge Schlägerei online, dafür müssen sich Hau-Drauf-Freunde noch bis 2007 gedulden.

So wird's gespielt :

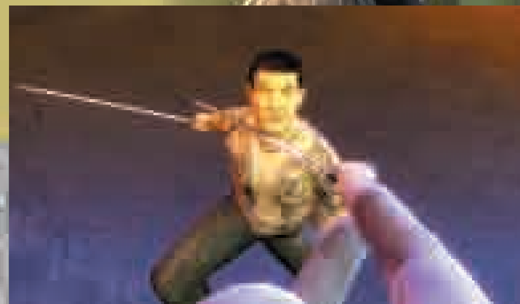
Um Wii-typische Bewegungseingaben scheren sich die "Super Smash Bros." nicht, stattdessen wird mit dem Controller losgeprügelt. Mastermind Masahiro Sakurai verriet, dass eine Sensorsteuerung sich mit dem bewusst simplen Spielprinzip nicht vereinbaren ließ. Dass der Humor auch in "Super Smash. Bros Brawl" nicht zu kurz kommt, beweisen die abgedrehten Spezialattacken: Wario furzt seine Gegner aus der Arena, ein "Nintendogs"-Hündchen gibt ebenfalls sein Stelldichein und verdeckt die Sicht aufs Kampfgeschehen, indem es vor der Kamera posiert.

Hersteller: Nintendo
Genre: Beat 'em-Up
Einschätzung: 4 von 5

VIDEO AUF DVD!

Red Steel

Mit Schwert und Pistole durch Japans Unterwelt: Die spannende Mixtur aus Nah- und Fernkampf zeigt, wie der Wii-Controller die Action-Welt verändern könnte.





Wii Gleich gibt sich der schick tätowierte Yakuza geschlagen und überreicht uns ehrfürchtig das Schwert. Seine Angriffe wehren wir mit Katana und Scheide ab.

Ein interessantes Beispiel für die Verwendung des Wii-Controllers bietet Ubisofts Samurai-Geschnetzel "Red Steel": Zwar mutet die Mischung aus flottem Schwertkampf und Ego-Shooter-mäßigem Geballere mit ihren unscharfen Texturen und unspektakulärem Interieur zur Zeit noch wie ein frühes Gamecube-Spiel an, aber immerhin zeigt sie eindrucksvoll, dass die beiden Steuereinheiten auch für knallharte Action taugen. So richtig instinktiv wollte das anfangs noch nicht funktionieren – aber mit der Zeit gingen uns Präzisionsschüsse und Schwerttechniken immer leichter von der Hand.

Während wir am linken Bedienelement tüchtig mit dem Analogstick wedelten, um in bekannter Manier durch Korridorfluchten und Konferenzräume der Yakuza oder über Tokios Dächer zu manövrieren, wurde rechts via Fernbedienung Blick bzw. Waffenausrichtung justiert. Je nachdem, wie weit wir Hand und Controller dabei eindrehten, also die Waffe schräg hielten, richteten wir uns schneller oder langsamer aus: Eine derzeit allerdings noch fragwürdige Lösung, denn bei unserem Probespiel drehten wir die Hand unwillkürlich oft auch dann ein, wenn wir gar keinen Tempowechsel beabsichtigten. Zu hektisch wurde es dabei allerdings nie – eher das Gegenteil war der Fall: Für einen Shooter sind die trägen Wendemanöver noch denkbar ungeeignet – allzu oft gerieten wir unfreiwillig ins Kreuzfeuer, weil wir unsere Widersacher nicht schnell genug im Visier hatten.

Mit Knarre und Klinge

Umso interessanter wirkte dafür der Schwertkampf: Ob es möglich ist, bei dem hoch intuitiven Gefuchtel die Levels selbstständig zu durchqueren, können wir noch nicht sagen – aber das spannende Wechselspiel aus Abwehrmanövern und unterschiedlichen Schlägen machte mächtig Laune. Rechts hielten wir das Katana, links die Schwertscheide – im Zweifelsfall reckten wir alle beide nach oben, um einen ungestümen Ausfall unseres Widersachers abzuwehren. Wie die meisten Wii-Spiele lief „Red Steel" noch kurz vor der Messe auf Gamecube-Development-Kits – grafisch dürfte der Titel in den kommenden Monaten also noch zulegen. Das und eine etwas flottere Gangart bei den Drehungen könnten aus „Red Steel" eine echte Genre-Innovation machen. *rb*

Wii Um flüchtende Gegner zu erwischen, müsst Ihr Euch schnell drehen – zurzeit leider nur schwer möglich.

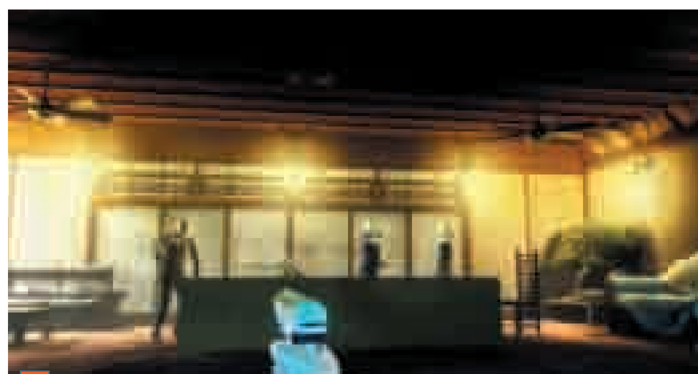
Red Steel

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Ubisoft, Frankreich
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	November

Noch etwas zähflüssiges, aber angenehm neuartiges Action-Inferno, das die Möglichkeiten des Wii-Controllers nutzt.



Wii In solchen Situationen friert Ihr das Spielgeschehen kurzzeitig ein und visiert mehrere Feinde auf einmal an, um sie anschließend ruckzuck zu eliminieren.

Besiege Deine dunkle Seele.





Finstere Mächte bedrohen ein Königreich. Doch um der Welt das Licht zurückzubringen, musst Du erst das Böse in Dir bezwingen. Erlebe die Wiedergeburt dieses legendären FINAL FANTASY Titels, mit neuen Waffen, neuen Feinden - und spannenden neuen Dungeons, die auch die mutigsten Abenteurer in die Knie zwingen.

Beweise, dass Du ein wahrer Held bist.

FINAL FANTASY IV ADVANCE
Exklusiv für den Game Boy

AB 2. JUNI IM HANDEL



SQUARE ENIX.

www.nintendo.de

GAME BOY ADVANCE SP

VIDEO AUF DVD!

Heavenly Sword

Eine PS3-Kriegerin auf den Spuren des "God of War": Im Action-lastigen Adventure-Debüt von Ninja Theory hagelt's Schwerthiebe, Faustschläge und Geschosse.

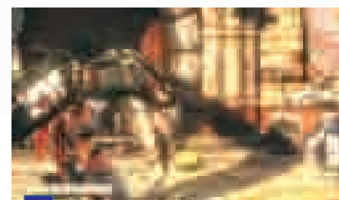


PS3 Kolossaler Kampf im Kolosseum: Die grazile Nariko macht auch im Gefecht gegen zahlreiche Gegner eine gute Figur. Bei besonders spektakulären Manövern zoomt die Kamera an Euer knackiges Konterfei heran.

Prächtige ausladende Kulissen entführen uns in ein fiktives Altertum, an jeder Ecke lauern von Mythen bzw. Fabelwesen inspirierte Kreaturen und zwischen den filmreif inszenierten Gefechten fordern kurze 'Quicktime'-Sequenzen unsere Reaktion heraus: Der Vergleich zwischen Sonys erfolgreichem Spartaner-Brutalo Kratos und "Heavenly Sword"-Rotschopf Nariko drängt sich zwangsläufig auf. Zugegeben – Letztere hat weniger Muckis und dafür mehr Busen als der kantige "God of War", aber wie ihr Sony-Kollege zerlegt sie ihre Widersacher nach allen Regeln der Kunst. Allerdings sind diese Leitsätze bei ihr augenscheinlich etwas weniger blutig ausgefallen als beim altgriechischen Metzger-Meister. Dabei hat "Heavenly Sword" laut Entwickler Ninja Theory (setzt sich fast ausnahmslos aus Ex-Argonaut-Mitarbeitern zusammen) einiges mehr zu bieten als der Kriegsgott: Während es auf der E3 vor allem die furiosen Duelle und Massenschlachten zu bestaunen gab, will man im finalen Produkt außerdem mit reichlich Adventure-Elementen und knackigen Knobel-Einlagen verzücken. Was das Verhältnis von Action- und Abenteuer-Anteil angeht, dürfte der Ninja-Titel am ehesten mit "Devil May Cry" vergleichbar sein: Das Rumgelatsche hält sich zwar in Grenzen – aber letztlich soll eine komplett begehbare Spielwelt zur Erkundung einladen und Euch ein vollwertiges Adventure-Erlebnis bescheren.

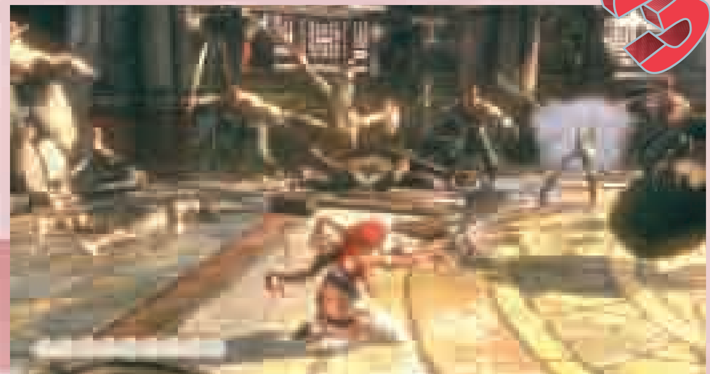
Andy Serkis greift an!

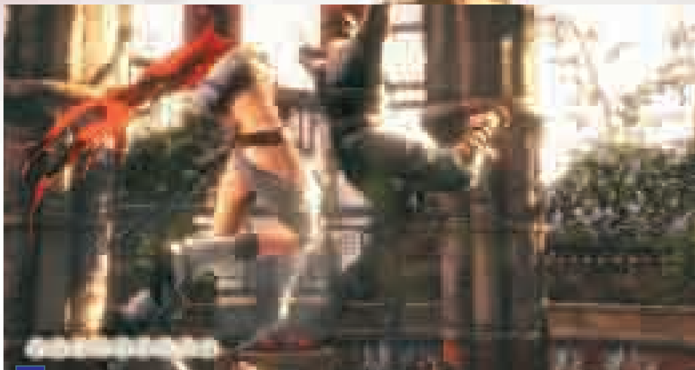
Kennt Ihr noch den verschrobenen, nicht allzu attraktiven Mitarbeiter von Erfolgsfilmer Peter Jackson, der es zu erstaunlicher Bekanntheit schaffte, obwohl man sein Gesicht so gut wie nie sieht? Der heimliche Darsteller hinter virtuellen Monstren wie "Herr der Ringe"-Schleimi Gollum und CGI-Pelzwunder Kong hört auf den Namen Andy Serkis. Sein auch in der Realität eher kreatürliches Antlitz seht Ihr während der ersten fünf Minuten von "Die Rückkehr des Königs", außerdem spielte er für "King Kong" u.a. kurz als Monsterfraß auf. Der gute Mann ist Spezialist darin, in mit virtuellen Sensoren verunzierten Strampelanzügen durch das Motion-Capture-Studio zu turnen – jetzt auch für ein Videospiel: Bei "Heavenly Sword" mimt Meister Serkis den bösen König Botan. Außerdem soll er den Entwicklern maßgeblich bei Charakter-Design, Schreiberei, Besetzungsauswahl, Regie und darstellerischer Performance behilflich gewe-



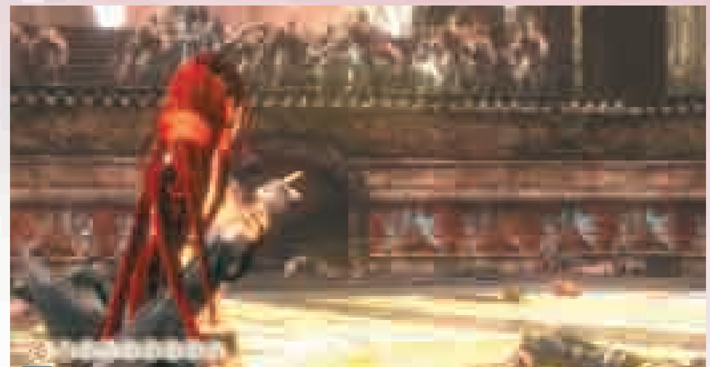
PS3 Hau ruck! Im Zweifelsfall schmeißt Euer Mädel auch mal mit Mobiliar oder geschlagenen Feinden um sich.







PS3 Eindrucksvoller Schattenwurf lässt auch die Luftkämpfe plastischer und authentischer wirken. Den totalen Grafikgenuss garantiert vierfaches Anti-Aliasing.

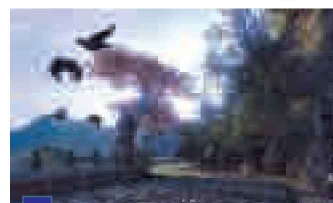


PS3 Narikos Standardwaffe wirkt wie vom Sony-Kollegen Kratos ausgeliehen: Mit den Klingenwaffen erwischt Ihr das feige Gegner-Gesocks auch aus der Distanz.

sen sein – Aufgaben, die er dank seiner langjährigen Erfahrung als Shakespeare- und Filmdarsteller bravourös gemeistert haben dürfte.
Als Botan zettelt der fachmännische Fiesling einen Überfall auf Narikos Clan an: Bis dato bewachte die kriegerische Sippschaft das 'Heavenly Sword'. Jetzt ist das göttliche Artefakt in den Händen des Tyrannen: Grund genug für Euer Konterfei, es mit dem ekligen Imperator und seinen Helfershelfern aufzunehmen. Netter Nebeneffekt: grausame Rache für die Vernichtung ihres Clans! Hierfür geht der feurige Rotschopf sogar die Wände hoch – denn die ebenfalls mit Kettenklingen bewaffnete Amazone erweist sich als noch deutlich akrobatischer wie ihr Sony-Kollege Kratos. Während sich Letzterer bei den Scharmützeln meist noch auf dem Boden der blutigen Tatsachen bewegt oder sich mit ein paar stattlichen Hopsern begnügt, greift Nariko nicht nur auf die Waffen einer Frau zurück – nein, sie setzt auch Interieur und Kulissen der antiken Welt ein.

Die Waffen der Frau

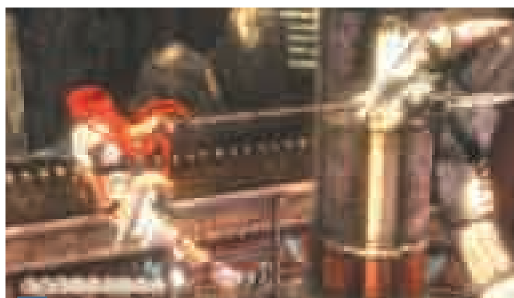
Erwischt Ihr im richtigen Moment den passenden Button, dann flitzt die in fernöstlicher Kampfkunst bewanderte Verwandte von 'Red Sonja' schon mal an der Innenseite eines Torbogens entlang, um anschließend ihrem Duell-Gegner mit luftigen Manövern noch während des Freiflugs den Garaus zu machen. Besonders witzig wird's, wenn Ihr zu echten (oder wahlweise improvisierten) Fernkampfwaffen greift: Ob Wurfmesser, Pfeil und Bogen oder Kiste – Ihr kontrolliert den Flug Eures Geschosses aus einer Art Ego-Perspektive. Der Gipfel des Metzelgenusses aber sind wie in jedem Beat'em-Up-inspirierten Massaker Kombos, bei der geschickte Amazonen eine endlose Reihe von Attacken zu einer Angriffsserie verketten.
Auch für Duelle mit Boss-Brocken bediente sich Ninja Theory tüchtig beim spartanischen Vorzeige-Massaker: Wie "God of War" fordern Euch auch die "Heavenly Sword"-Monster oft zu Reaktionstests und Minispielchen heraus, bei denen Ihr die direkte Kontrolle über Eure Figur kurz aufgebt und dafür die eingeblendeten Buttons behämmert. Das Ergebnis sind spektakuläre und im Idealfall für Eure Widersacher sehr schmerzhafte Spezialmanöver, die Euch eindrucksvolle Massengefechte ermöglichen. *rb*



PS3 Diese schicke Landschaft bereist und erforscht Ihr nach Aussage von Ninja Theory im Adventure-Stil.



PS3 Der Teufel liegt im Detail: Gefallene Gegner schlittern durch den Staub und verlieren Ausrüstungsteile.



PS3 Besonders spektakuläre und luftige Kämpfe werden durch das Drücken eingeblendeter Button-Combos möglich.

Heavenly Sword

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Ninja Theory, UK
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Schaut, was diese Frau alles kann! Martialisches Adventure-Spektakel für eine effektvolle Reise ins Fantasy-Altertum.

Coded Arms Assault

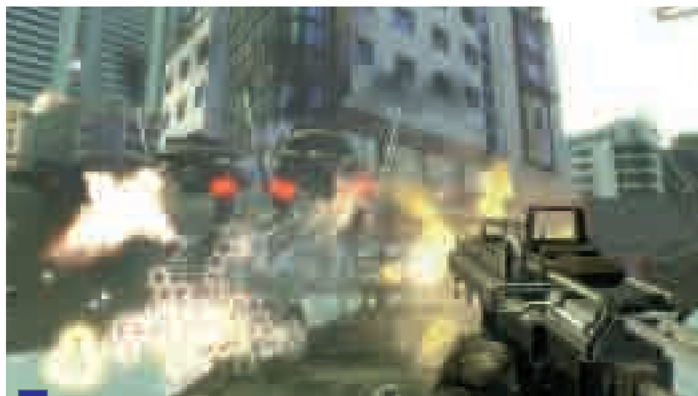
Der Name weckt üble Erinnerungen – zum Glück hat Konamis PS3-Shooter mit der drögen PSP-Ballerei fast nichts gemeinsam.

Schicke Optik gepaart mit strunzdummen Gegnern und langweiligen Levels aus dem Zufallsgenerator – so präsentierte sich mit "Coded Arms" der erste Ego-Shooter auf PSP. Verantwortlich für den drögen Debütanten zeichnete Produzent Yasuo Daikai, der sich auch um die PS3-Interpretation kümmert. Entsprechend sahen wir dem E3-Interviewtermin mit dem Konami-Entwickler mit gemischten Gefühlen entgegen. Doch als hätte er unsere Gedanken gelesen, nimmt uns Daikai gleich die größte Sorge: "Einen zufälligen Level-Generator wird es auf der PS3 nicht geben", teilt uns der Japaner mit. "Überhaupt hat "Coded Arms Assault" außer dem Cyberspace-Szenario nicht mehr viel mit dem PSP-Spiel zu tun." Will heißen: Auch auf der PS3 findet sich ein Hacker in einer virtuellen Datenwelt wieder, das war's dann aber auch schon mit den Gemeinsamkeiten.


PS3 Garantiert keimfrei: Das Cyberspace-Szenario garantiert unblutige, aber dennoch mächtig rabiate Ego-Shooter-Kost.

Half-Halo

Statt schematisierter Baller-Areale verspricht der Produzent eine abwechslungsreiche Spielwelt à la "Half-Life 2". Technisch basiert das Ganze auf der leistungsstarken Unreal Engine 3, welche vor allem bei der weitgehend zerstörbaren Level-Architektur ihre Muskeln spielen lassen soll: Sprengt Autos und Mauerwerk in die Luft, um hinter den Schuttresten Deckung zu finden. Auch die Intelligenz der Feinde wird nach Daikais Gelöbnis nicht mehr der einer Handpuppe ohne Inhalt gleichen. "Der Spieler soll merken, dass wir sehr viel Zeit in die KI investiert haben", kündigt der "Assault"-Produzent an. Leider gab's im Rahmen der E3 nur einen hübschen Trailer zu sehen. Laut Dakai habe man im Vorfeld von Sony nur ein sehr kurzes Zeitfenster bekommen. Tatsächlich scheint die PS3-Infopolitik seitens des Herstellers recht geizig zu sein. Auf unsere Frage, ob auch die Sensortechnik des Joypads Verwendung finden wird, antwortet der Entwickler, dass man selbst erst auf Sonys Pressekonferenz von der Neuerung erfahren habe! Dafür wird's definitiv einen kompletten Mehrspieler-Teil geben. *cg*


PS3 So weit das Auge reicht: Die riesigen Levels ermöglichen individuelles Vorgehen – wahrscheinlich kommen auch Fahrzeuge und CPU-Kollegen zum Einsatz.

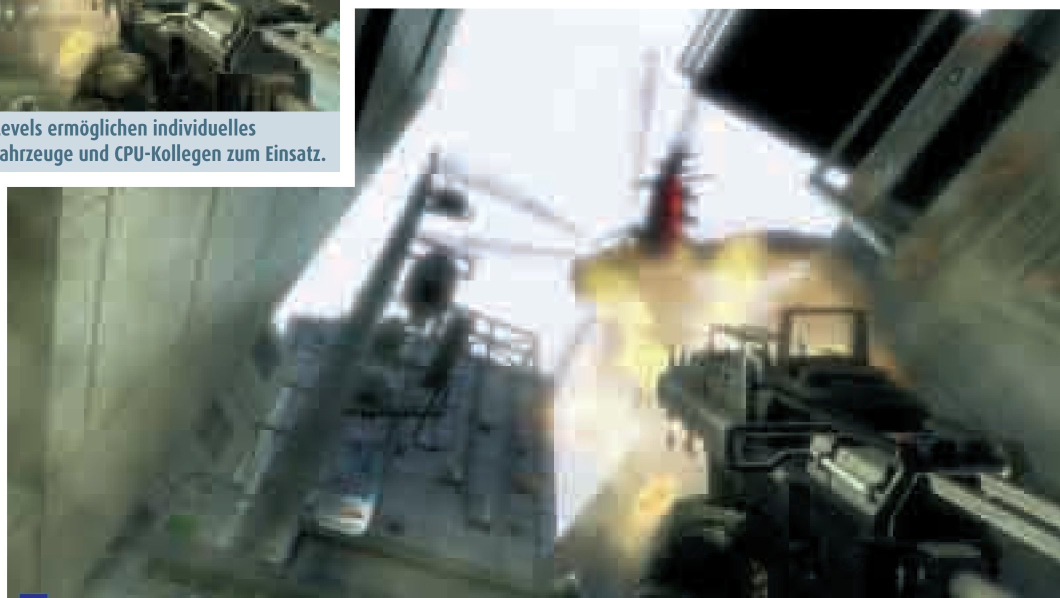
Coded Arms Assault

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Konami Tokio, J
Hersteller:	Konami
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

Rundum erneuerte Schießerei: Ausgefeilte Levels, pfiffige Feinde und mehr Abwechslung – die PS3 soll's möglich machen.


PS3 SciFi-Armee: Flinke Fußsoldaten, riesige Mechs und waffenstarrende Helikopter – die Entwickler ziehen alle Kriegsregister.





Resistance: Fall of Man

Widerstand ist zwecklos: Kämpft 1951 in den Ruinen von London & Co. um das Überleben der Menschheit!


PS3 Haben sich die "Doom 3"-Monster in die Londoner U-Bahn verirrt? Insomniacs Mannen sind bekennende Ego-Shooter-Fans: Man sieht's...

Wie eine skurrile Mischung aus "Medal of Honor", "Doom 3" und H.G. Wells' "Krieg der Welten" mutet die Ego-Ballerei von Insomniac an: Das Team, das sich bisher vor allem auf knuffige Hüpf- und Action-Kost spezialiserte ("Spyro", "Ratchet & Clank"), beschert uns jetzt ein knallhartes Action-Inferno. Schauplatz der brutalen Ballerei: England in den 1950ern. Wer jetzt weiterblättern will, weil er dahinter den inzwischen obligatorischen Weltkriegs-Shooter vermutet, der sei beruhigt: Insomniac bedienen zwar das auch bei "Medal of Honor" & Co. vorherrschende "Ein Ami rettet im Alleingang die Welt"-Klischee – aber ansonsten bleiben wir von einem weiteren WW2-Geballere verschont. Stattdessen schlagen Insomniacs Schreiberlinge den gleichen Weg ein wie viele SciFi-Autoren und bemühen das populäre Konzept der alternativen Geschichte: Was wäre passiert, wenn der Zweite Weltkrieg niemals stattgefunden und anstelle von Nazis eine eklige Alien-Brut die Welt überrannt hätte? Laut Insomniac wären wir dann so ziemlich alle tot – und eine Hand voll überlebender Briten bzw. US-Soldaten würde in den Ruinen von englischen Metropolen wie London und York die letzten Bastionen der Menschheit verteidigen – allen voran der schießwütige US-Army-Sergeant Nathan Hale.

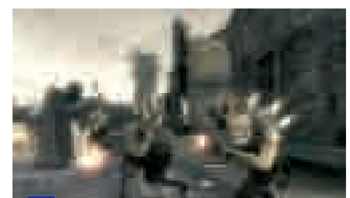
Ansteckungsgefahr

Ob uns "Resistance" mit dem für erstklassige Ego-Shooter typischen Suchtvirus infiziert, ist im Moment leider noch zweifelshaft – denn viele der farblosen Welten sehen eher wie eine HD-Version von "Doom 3" denn nach echtem NextGen-Kracher aus. Umso infektiöser sind dafür die albtraumhaften 'Chimera', mit deren Sub-Spezies Ihr es hier zu tun bekommt: Die Aliens breiten sich buchstäblich wie die Pest aus. Das heißt, sie fallen nicht einfach über ihre Opfer her – nein, sie infizieren die armen Kerle auch noch, und so werden aus Euren Mitstreitern schon kurze Zeit nach dem Übergriff ebenfalls klebrige Krabbeltierchen oder Predator-ähnliche vielzahnige Bestien.

Apropos 'waffenstarrend': Ähnlich wie in Wells' um die Jahrhundertwende spielendem Roman haben die menschlichen Verteidiger ihren hoch entwickelten Widersachern auch hier nicht viel entgegen zu setzen. Klar: Exzessiver Bleispritzen-Beschuss, kettenrasselnde Ungetüme und Splitter-Granaten-Tortur schmecken auch den Chimera nicht – aber dem futuristischen Waffenarsenal der Invasoren kommt Ihr nicht bei. *rb*


PS3 Sieht ein bisschen aus wie "Medal of Honor", aber statt Nazis werden Aliens über den Haufen geballert – wahlweise auch in zahlreichen Multiplayer-Modi.


PS3 Eure antiquierten Waffen zeigen wenig Wirkung. Tauscht das überholte Gerät gegen Alien-Pusten aus!


PS3 Sehnig, glibberig, vieläugig und bis an die unzähligen Reißzähne bewaffnet: So haben Aliens auszusehen!


PS3 Mit der Wumme im Anschlag durch die Ruinen: Jede Waffe soll über mindestens zwei Feuermodi verfügen.

Resistance: Fall of Man

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Insomniac, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	November

Atmosphärische Ego-Ballerei mit interessanter Story, die aber reichlich zusammengeklaut und etwas unspektakulär wirkt.

Assassin's Creed

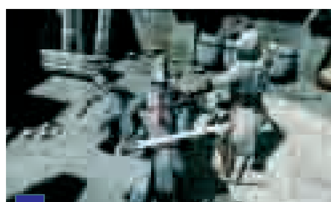
Moralisch motivierte Morde zur Zeit der Kreuzzüge: Wie die "Prince of Persia"-Macher das Schleich-Genre erneuern wollen.



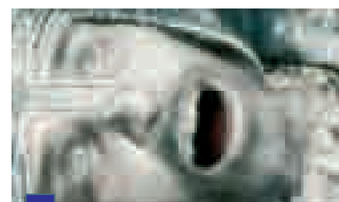
PS3 "Hey, Du! Nicht schubsen!" Wo die Passanten in anderen Adventures nur rumlungern, werden sie und der Weg durch die Menge hier zum wichtigen Element.



PS3 Über den Dächern muss die Freiheit wohl grenzenlos sein: Altair besieht sich seinen 'Einsatzort' und plant umsichtig sein weiteres Vorgehen.



PS3 Das kleine Kampf-Einmaleins: Timing und die Kunst, in der gegnerischen Verteidigung Lücken zu erkennen.



PS3 Die Angst in den Augen des Anschlags-Opfers als wichtiger Spielfaktor: Hier wird nicht tumbe geschlachtet!

Wer mit dem Begriff 'Assassine' bereits vertraut ist, der stellt sich meist einen bezahlten, gedungenen Mörder ohne Moral oder Mitleid vor. Beschäftigen wir uns dagegen mit dem Wort 'Creed', dann finden wir im Englisch/Deutsch-Wörterbuch die Übersetzung 'Glaube' und 'Konfession'. Wie passt das denn bitteschön mit dem Bild eines skrupellosen Killers zusammen?
Die Antwort führt uns ins zwölfte Jahrhundert und mitten in die orientalische Metropole Acre – zur Zeit des dritten Kreuzzugs, eines gigantischen Gemetzels unter Richard Löwenherz. Damals eroberte der muslimische Herrscher Saladin Gebiete im 'Heiligen Land' zurück, die zuvor unter Kontrolle der Kreuzritter und Templer gefallen waren. Die Folge des ständigen Besitzerwechsels: ein kultureller Mischmasch, wie man ihn damals vielleicht noch in Ägypten, aber auf keinen Fall im Westen fand. Diese Ära verstehen Historiker gerne als die Geburtszeit der Assassinen – einer verschworenen Gemeinschaft, deren ungewöhnlicher, aber in den meisten Sprachen gleichartiger Name vielleicht auf ihren Gründer Hassan oder den exzessiven Gebrauch der Droge Haschisch (eine damals ebenfalls gebräuchliche Bezeichnung für Assassinen war 'Hashshashin') zurückgeht. Selber nannten sich diese damals konkurrenzlos grazilen und in ihren Kampftechniken am ehesten mit den fernöstlichen Ninja vergleichbaren Präzisionskämpfer 'fedayeen'. Dieser Name kommt den Doktrinen ihres Ordens schon deutlich näher, bedeutet er doch so viel wie 'die ihr Leben für einen höheren Zweck opfern': Tatsächlich lag dem Orden, obwohl muslimischen Ursprungs, wenig daran, seine Landsmänner zu unterstützen – vielmehr verstand man sich als unabhängige Vereinigung, die vor allem am raschen Ende der Kreuzzüge interessiert war. Mit diesem vielversprechenden Hintergrund in der Tasche begannen Ubisofts „Prince of Persia"-Macher aus dem kanadischen Montreal schon vor über zwei Jahren mit der Umsetzung ihres bislang ehrgeizigsten Projekts: Zwar wird "Assassin's Creed" vor allem Ubisofts Ruf als Nummer-1-Spielelieferant in Sachen 'lautlos killt es sich am schönsten' gerecht – aber davon abgesehen hebt man hier einen NextGen-Titel aus der Taufe, der das Zeug zur Videospiel-Revolution hat.

Mörder mit Gewissen

Kaum verwunderlich also, dass der Assassine, in dessen schniekes Gewand Ihr schlüpft, kein dumpfer Mordbube ist – vielmehr verstehen der Mann und seine Ordensbrüder ihr 'Handwerk' als ein für das Erreichen ihrer Ziele notwendiges Übel. Tatsächlich begegnet Euer Alter Ego Altair seinen Opfern meist mit höchstem Respekt. Zum ersten Mal setzt sich ein Spiele-Entwickler mit den Themen 'Tod' und 'Mord' differenziert auseinander: Hat Euer Killer die erste Etappe eines jeden Auftrags hinter sich gebracht ("Wie und wo finde ich das Opfer?"), kommt er zum Kernstück seiner Mission – der Eliminierung. Hierfür kramt Ubisoft nicht nur aus rein dramaturgischen Gründen in der Effektkiste – nein, Stilmittel wie Zeitlupe, Zooms und aufwändige Kameraschwenks sollen das 'Tötungs-



PS3 Vor den Toren von Acre: In der morgenländischen Metropole soll sich der Ausgang des dritten Kreuzzugs entscheiden. Um aus dem Kauderwelsch Eurer Mitmenschen wichtige Hinweise heraus zu hören, bemüht Ihr die 'Kopf'-Taste.

delikt' als emotionsgeladenen und intimen Moment zwischen zwei Menschen einfangen. Von der Panik des Opfers über die im Interesse des höheren Zwecks unausweichliche Tat bis hin zum im Gesicht des Mörders deutlich sichtbaren Bedauern, wenn er dem Toten respektvoll die Augen schließt: Alles beweist, mit wie viel Anspruch und Behutsamkeit die Entwickler an das Thema herangingen, von blutrünstigem Gemetzel also keine Spur.

Der arabische Name 'Altair' bedeutet übrigens 'Adler' – und treffender könnte er seinen Träger nicht beschreiben: Wenn Euer Konterfei mit flügelgleich aufgeblähtem Gewand von Dach zu Dach springt, dann zeichnet sich gelegentlich sein Schatten an der Wand ab wie der eines Raubvogels – die tief ins Gesicht gezogene, spitz zulaufende Kutte wird zum Schnabel, der bizarre Ritualdolch zur für den tödlichen Stoß erhobenen Klaue. Damit nicht genug der Innvoationen: Besonderes Augenmerk legen die Entwickler auf die Interaktion mit der fast allgegenwärtigen Menge. Ob Gasse oder Marktplatz – überall wimmelt es vor Menschen, oft wird die nahezu massive Wand aus Leibern zum Hindernis. Nicht immer lassen die von teils komplexen KI-Routinen motivierten Figuren Euren Killer unbehelligt passieren, wenn er sich möglichst unauffällig einen Weg durch den Mob bahnen will. Am besten also, Ihr nehmt die eine oder andere Bevölkerungsgruppe beizeiten für Euch ein, indem Ihr ihr bei den zahlreichen Neben-Missionen beisteht. Dann werden aus vermeintlichen Feinden auf einmal Freunde – und die Mönche, die Euch sonst verpetzt hätten, nehmen Euch schützend in ihre Mitte und werfen scheinheilig die Gebetsmühle an, wenn Eure Häscher an ihnen vorbei preschen.

Freier Weg zur Tat

Apropos preschen: Anstatt Euch wie bei "Prince of Persia" über vorgefertigte Pfade zu lotsen, überlässt es Ubisoft hier ganz Euch, welchen Weg Ihr in dem riesigen Labyrinth aus Gassen, Dächern, Kuppeln und Häuserschluchten einschlagt. Laut Entwickler lädt jedes Objekt, das mehr als fünf virtuelle Zentimeter aus der übrigen Architektur heraus ragt, zur Interaktion ein. Auf diese Weise werden selbst Stein und Stöckchen zu Elementen, von denen Eure Figur zumindest Notiz nimmt – egal ob sie mit einem eleganten Fußschlenker ausmanövriert oder aufgehoben und als Wurfgeschoss entfremdet werden. Schlussendlich müsst Ihr alleine entscheiden, wie Ihr all diese Objekte und Terrain-Eigenheiten nutzt. Hierfür korrespondiert jeder Button des PS3-Pads mit dem Einsatz einer bestimmten Körperpartie – damit Ihr z.B. selbst bestimmen könnt, ob Ihr vorsichtig über einen Pfahl balanciert oder Euch mit ausgestreckten Armen daran herab baumeln lasst. *rb*

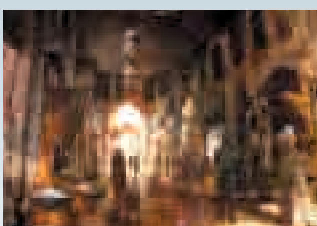


PS3 Der Zweck heiligt die Mittel: Von hinten zu meucheln macht Altair keinen Spaß – aber es muss nun mal sein.

Aus dem Skizzenbuch

Tinkturen, Rüstungen und Waffen aus Eigenfabrikation





Je komplexer eine Spielumgebung, desto aufwändiger die Vorarbeit: Ehe die 3D-Künstler ans Werk gehen und eine virtuelle Architektur aus dem Editor-Boden stampfen können, sorgen klassische Illustratoren mit ihren Kunstwerken dafür, dass die Polygon-Experten wissen, wie es um Look und Stimmung der Szenerie bestellt ist.

Assassin's Creed

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | **PS3** | 360 | Wii

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2007

Realistisch-mittelalterliche Mörder-Mär, die Hobby-Heimlichtuer mit nie gekannten Handlungsfreiheiten locken soll.

VIDEO AUF DVD!

Final Fantasy 13

Square-Enix bleibt Sony treu: Teil 13 der international erfolgreichsten Rollenspiel-Saga kommt exklusiv für die PS3.

Mit "Compilation of Final Fantasy 7" scheinen die Japaner auf den Geschmack gekommen zu sein, was Mehrfachausschlachtungen einzelner Episoden anbelangt. Folglich hielt sich unsere Verwunderung in Grenzen, als Square-Enix auf der hauseigenen E3-Pressekonferenz ankündigte, dass man gleich drei "Final Fantasy 13"-Titel in Arbeit habe. Zusammengefasst unter dem klangvollen Namen "Fabula Nova Crystallis" freuen sich künftige PS3-Eigentümer sowohl auf das Hauptabenteuer als auch auf die Neben-Queste "Final Fantasy Versus 13". Für – zumindest japanische – Handys erscheint mit "Final Fantasy Agito 13" das dritte Abenteuer der 'neuen Erzählung mit den Bergkristallen'.

Final Fantasy 13

Wie es sich für eine zünftige Weltpremiere (leider) gehört, hatten die Rollenspielexperten außer einem Trailer nichts im Gepäck. Angesiedelt ist das erste PS3-"Final Fantasy" in einer futuristischen SciFi-Welt, die mit dem Märchenreich Ivalice des zwölften Teils nur noch wenig gemeinsam hat. Stählerne Hochgeschwindigkeitszüge rasen durchs wilde Land und verbinden die Hightech-Metropolen miteinander. In den Städten bewegen sich die Bewohner mittels fliegender Autos auf mehren Ebenen übereinander fort – "Das fünfte Element" lässt grüßen. Die Hauptfigur scheint ein noch namenloses Mädchen mit mattrotem Haar zu sein. Doch mit der schweigsamen Schönheit ist nicht zu spaßen: In einer extrem rasanten Schlachtsequenz wurden wir Zeuge, wie sie Cyber-Soldaten und Raubtiermutanten mittels Knarrenduo lässig im Dutzend wegballerte. Das Kampfsystem wird sich wohl am Echtzeitkonzept des Vorgängers orientieren. Wieselflinke Kick- und Schusscombos sind ebenso möglich wie Kettenangriffe gegen mehrere Feinde. Ein Radar zeigt während der Gefechte die eigene Position, sowie die der Gegner an.



PS3 Herr der Schwerter: Der unbekannte Recke aus "Final Fantasy Versus 13" scheint ein Faible für Klingenwaffen zu haben.

Final Fantasy Versus 13

Ein mysteriöser Palast, ein geheimnisvoller junger Mann und eine Armee grimmig dreinblickender Soldaten – das ist in etwa alles, was es vom Spin-off "Versus" zu sehen gab. Verantwortlich für das Projekt zeichnen die Teams von "Kingdom Hearts" und dem Renderfilm "Advent Children" unter der Leitung von Tetsuya Nomura. Dem aktuellen Informationsstand nach handelt es sich bei "Versus" weniger um ein reines RPG, als ein Action-Abenteuer im Stile von "Dirge of Cerberus". *cg*

Final Fantasy 13

MAN!AC-Prognose

Systeme: PS2 | Xbox | NGC | **PS3** | 360 | Wii

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	unbekannt

Die Zukunft hat begonnen: Der erste PS3-Ableger der RPG-Saga setzt auf Echtzeitkämpfe und SciFi-Setting.

Final Fantasy Versus 13

MAN!AC-Prognose

Systeme: PS2 | Xbox | NGC | **PS3** | 360 | Wii

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Action-RPG
D-Termin:	unbekannt

Gleiche Welt, anderer Held: Actionorientiertes Nebenabenteuer mit männlichem Schwertschwinger in der Hauptrolle.



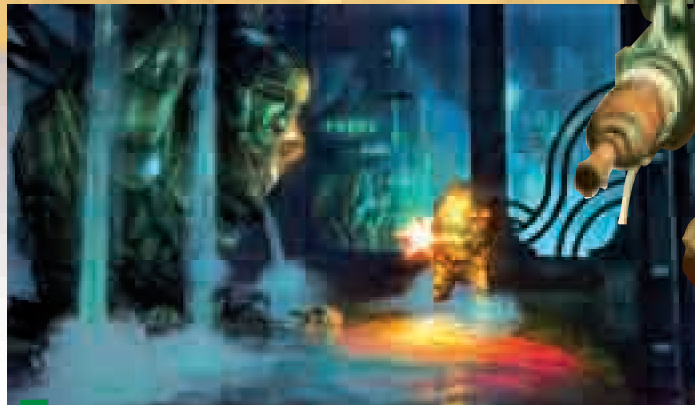
PS3 Mächtig was los: Bei den Kämpfen in "Final Fantasy 13" habt Ihr's schon mal mit einem Dutzend Gegner zu tun.

PS3 Kampfmaschine: Ob Martial-Arts-Techniken, Ballermann-gebrauch oder Fechtkunst – die Heldin hat alles drauf.

BioShock

Für so manchen E3-Besucher das Messe-Highlight auf Xbox 360: Der albtraumhafte Tiefsee-Terror fordert Grips und stahlharte Nerven.

Wenn der Entwickler Irrational Games ein neues Ego-Abenteuer ankündigt, dann horcht die Zockerwelt auf. Das einstmals PC-exklusive "BioShock" befindet sich zwar schon seit einigen Jahren in der Mache, bislang hielten sich die Amis mit dem Faible für unkonventionelle Action-Kost (siehe Kasten) mit Details zum Spiel aber sträflich zurück. Auf der E3 durften wir nun die Xbox-360-Version des heiß ersehnten Unterwasser-Thrillers endlich genauer in Augenschein nehmen. Unser Vorab-Fazit: "BioShock" hat das Zeug zum Genre-Meilenstein! Aber der Reihe nach...



360 Schick: Die Wassereffekte zählen zum Besten, was wir bislang auf einer Konsole gesehen haben. Die Echtzeitreflektionen schimmern durch mehrere Texturebenen.

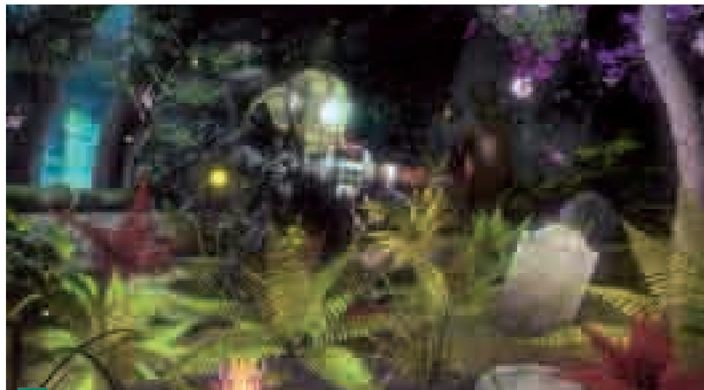
Unterwasser-Utopie

Ein Grundgesetz der konservativen Videospiel-Dramaturgie besagt: Selbst gut gemeinte Genetik-Experimente müssen in Chaos und Zerstörung enden. Von dieser Regel macht auch "BioShock" keine Ausnahme. Lange Zeit lief in der Tiefsee-Forschungsanlage Rapture alles nach Plan. Die mit dem experimentellen Gen-Booster Adam infizierten Bewohner der Unterwasserwelt lebten in trautem Miteinander und zeigten außerordentliche Leistungssteigerungen in allen möglichen Fähigkeiten – soweit der Plan der Forscherväter. Doch dann stellten die menschlichen Versuchskaninchen fest, dass die Zauberdroge auch zu nicht beabsichtigten Nebenwirkungen wie übernatürlicher Kraft, besserem Aussehen und anderen vermeintlichen Superman-Qualitäten führt. Eine regelrechte Gier nach der Wundersubstanz setzte ein, Verknappung war die Folge. Unter der Last von Zwietracht, Beschaffungskriminalität und Totschlag brach die einst so friedliche Gesellschaftsordnung in sich zusammen. Heute bevölkern wahnsinnige Mutanten die Tiefseestadt. Auf der Suche nach den letzten Adam-Resten durchstromern sie die unheimlichen Weiten der ehemaligen Musterzivilisation – und genau hier kommt Ihr ins Spiel.

Kopf-Killer

Mann gegen Mutantenarmee - das klingt wie die perfekte Basis für ein Ego-Shooter-Standardgemetzel. Mit stumpfsinnigem Geballere habt Ihr in dem feindseligen Feuchtbiotop jedoch nicht den Hauch einer Überlebenschance. Schließlich sind Euch nicht nur die Adam-Junkies kräfte- und zahlenmäßig weit überlegen. Auch die Stadt selbst gleicht mit umherziehenden Killer-Drohnen, automatischen Geschütztürmen und allerlei anderen hoch technisierten Fallensystemen einer einzigen Todeszone. Dummerweise sind Wummen und Munition extrem rar gesät. Entsprechend kommt Ihr auf der Flucht aus Rapture mit purer Waffengewalt nicht sonderlich weit.

Zu den gruseligsten Gegnertypen von "BioShock" zählen die so genannten Big Daddys. Die in altertümlich anmutende Taucheranzüge gezwängten Kolosse dienen als Bodyguards der Little Sisters. Diese kleinen Gruselgören entziehen herumliegenden Leichen die letzten Adam-Reserven. Euer Glück: Die schwer bewaffneten Väter betrachten Euch nicht per se als Feind. Euer Pech: Auch Ihr seid auf das Adam angewiesen – und das wiederum horten die gut bewachten kleinen Schwestern. Wollt Ihr an das begehrte Gen-Anabolikum rankommen, ist folglich Grips gefragt. Und Möglichkeiten gibt es viele: Computerspezialisten hacken sich in das Sicherheitssystem und programmieren die Abwehrgeschütze um. Wagemutigere Naturen markieren Daddys mit speziellen Duftstoffen, so dass



360 Aus dem Grusel-Lehrbuch: Die Unterwasseranlage birgt auch einen hauseigenen Friedhof – der ist mittlerweile allerdings wegen Überfüllung geschlossen.



360 Jetzt nicht schwach werden: Im Durcheinander lässt sich so manches nützliche Item finden – wer weiß, worfür die Flasche Wodka später noch nützlich sein wird?

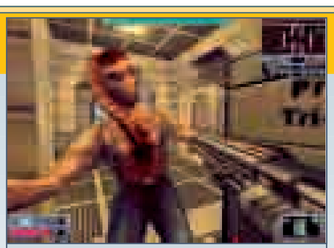


360 Individuell: Das Tiefsee-Szenario setzt sich mit Art-Deko-Ausstattung und eigenwilligem Gegnerdesign auch optisch angenehm vom Ego-Shooter-Einerlei ab.

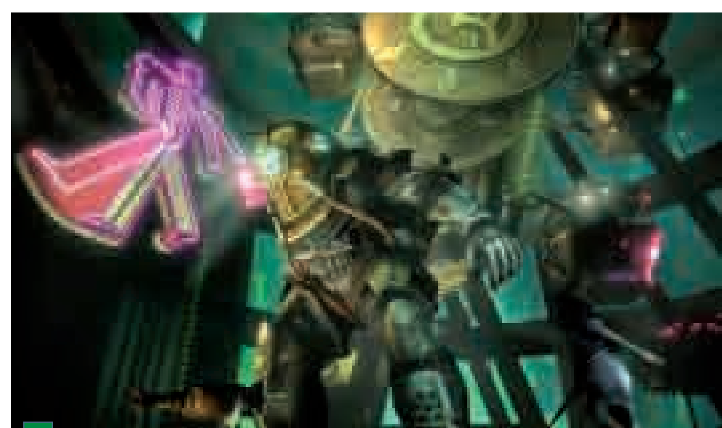
Abenteuerprofis

Das Entwicklerstudio Irrational Games

Konsolenpuristen dürfte der US-Entwickler kaum geläufig sein, in PC-Kreisen hat der Name Irrational Games hingegen einen exzellenten Klang. Das 1997 gegründete Studio zeichnet u.a. für die packende Taktik-Action "SWAT 4" und das Multiplayer-Gemetzel "Tribes: Vengeance" verantwortlich. Der größte Wurf gelang den Amis jedoch 1999 mit "System Shock 2". Der clevere SciFi-Shooter trumpfte mit spannender Story und gigantischer spielerischer Freiheit jenseits stupider Ballerstandards auf. Fans des Ausnahmetitels warten noch heute auf eine Fortsetzung. Spielerisch stellt "Bioshock" zwar eine Weiterentwicklung des viel gelobten Rollenspielähnlichen Konzepts dar, inhaltlich hängen beide Werke jedoch nicht zusammen. Seit Januar 2006 gehört Irrational Games komplett dem Publisher Take 2.

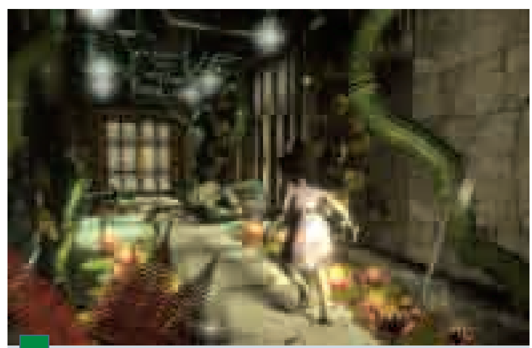


Fiese Mutanten und multiple Lösungswege: Schon "System Shock 2" zeichnete die große Freiheit aus.

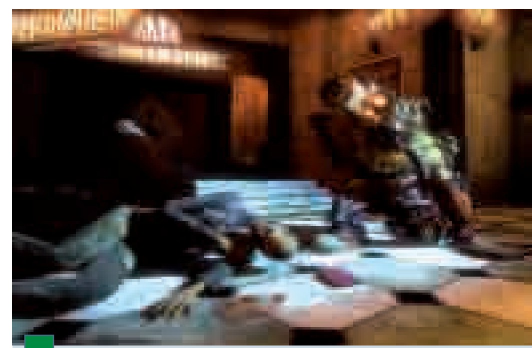


360 Horrorpärchen: Big Daddy und Little Sister (rechs unten) gehen gemeinsam auf die Jagd nach der verhängnisvollen Adam-Droge.

die tumben, aber tödlichen Splicer (eine weitere Mutationsform von "BioShock") nicht mehr Jagd auf Euch, sondern den Papa machen. Genanntes Beispiel stellt nur einen Bruchteil der Gefahren und Bewältigungsstrategien selbiger dar.
Wie Ihr solch eine brenzlige Situation meistern könnt, hängt allerdings maßgeblich vom Stand Eurer Heldenkarriere ab. Und die bretzelt Ihr mit dem teuflischen Adam auf. Vom Umrüsten der Standardpistole (ja, in "BioShock" wird auch geballert) bis zur Entwicklung diverser Mutantentalente - wie in einem Rollenspiel züchtet Ihr Euren Helden nach und nach zum Superkrieger heran. *cg*



360 Satansbraten: Kreaturen wie die unheimlichen kleinen Schwestern erinnern mehr an "Silent Hill" denn an "Doom 3".



360 Armer Kerl: Selbst die Toten werden von den Rapture-Mutanten auf der Suche nach dem Adam nicht verschont.

BioShock

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | **360** | Wii

Entwickler:	Irrational Games, USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	1. Quartal 2007

Unterwasser-Highlight: Gehaltvoller Ego-Thriller, der weniger auf blindes Ballern und umso mehr auf Eure Cleverness setzt.

Viva Piñata





Invasion der Puscheltierchen: Mit einer zuckersüßen Lebenssimulation setzt Rare zum ultimativen Knuddel-Konter an.

Seit Konsolengedenken muss sich Nintendo des Vorwurfs erwehren, mit der eigenen Software primär Spieler südlich des Grundschuläquators anzusprechen. Doch gegen das, was BigNs einstiger Haus- und Hofentwickler Rare derzeit exklusiv für die Xbox 360 in der Mache hat, wirken "Pokémon" und Co. geradezu jugendgefährdend. Stellt Euch eine lauschige Tropeninsel voller bizarrer Bauten in Disneyland-Architektur und kunterbuntem Pflanzenbewuchs vor. Die Einwohner des Bilderbuch-Eilands: die so genannten Piñatas.

Ein kleiner Exkurs: Im realen Leben handelt es sich bei Piñatas um liebevoll dekorierte, mit allerlei Naschwerk gefüllte Pappmachee-Figuren. Au die prügeln unter anderem spanische Geburtstagskinder so lange mit Stöcken ein, bis die Bäuche der gebastelten Tierchen aufplatzen und ihren süßen Inhalt preisgeben. Natürlich ist in "Viva Piñata" für solcherlei Grausamkeiten kein Platz. Denn die virtuellen Pappkameraden haben nichts als Friede und Freude im Sinn.

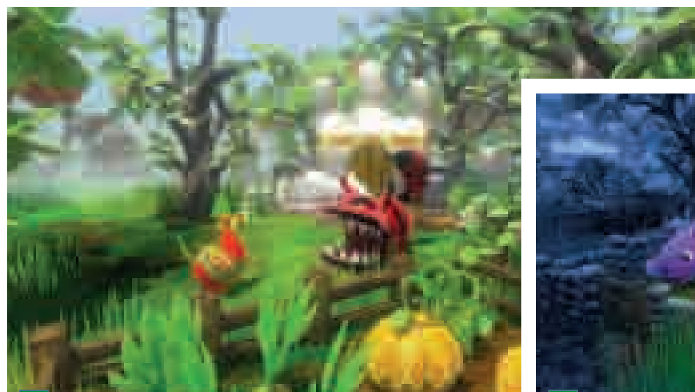
Abenteuerspielplatz

Im Kern ist "Viva Piñata" eine Lebens- und Aufbausimulation. Entsprechend dauert es lange, bis sich Euer Inselparadies in einen blühenden Tummelplatz für polygonale Kuscheltiere verwandelt. Los geht's mit ein paar virtuellen Quadratmetern nackter Erde und einer Schaufel. Doch siehe da, kaum ist das Land platt geklopft, erscheint auch schon das erste Piñata - ein schwarz-weißer Wurm. Neugierig beobachtet der Zaungast, wie Ihr in Echtzeit ein paar Grassamen aussäht. Bald schon sprießen die ersten Halme, was wiederum eine friedliche Schlange anlockt. Offensichtlich fühlt sich der Wurm inzwischen so wohl, dass er im wahrsten Sinne des Wortes Farbe bekennt und sich auf dem Fleckchen Erde niederlässt.

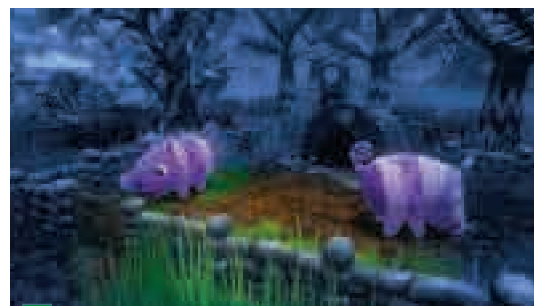
Nach diesem Prinzip funktioniert das gesamte Spiel: Gelingt es Euch, den wilden schwarz-weißen Piñatas ein attraktives Heim zu basteln, werden sie farbig und damit sesshaft. Hört sich simpel an, ist es aber nicht: Schließlich wollen die individuellen Wünsche von 60 verschiedenen Piñata-Arten erfüllt werden! Häuserbau, Gartenarbeit, Partnervermittlung (auch Pappenheimer haben Bedürfnisse), zig Minispiele und unzählige Aufgaben mehr machen das Inselmanagement zu einer wahren Wundertüte an spielerischen Möglichkeiten. Item-Tausch und Piñata-Wettbewerbe via Xbox Live werden ebenfalls eingebaut. Gut möglich also, dass die Kuschelaufzucht auch 'reiferen' Zockern Spaß machen wird. *cg*



360 Jedem Tierchen sein Pläsierchen: Je mehr Piñatas sich auf Eurem Eiland tummeln, desto lebendiger wird die Spielwelt. Allerdings dürft Ihr die Knuffelmonster nicht selbst kontrollieren, die bizarren Bestien haben ihren eigenen Willen.



360 Ärger auf vier Pfoten: Ab und an kommen kratzbürstige Katzen zu Besuch und müssen von Euch vertrieben werden.



360 Schweinestall: Auch Tag- und Nachtwechsel spielen in Rares charmanter Aufbausimulation eine Rolle.

Viva Piñata

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	**360**	Wii

Entwickler:	Rare, England
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Aufbausimulation
D-Termin:	4. Quartal

Zuckersüß und unwiderstehlich: leicht zugänglicher Inselaufbau mit knuffiger Einwohnerschar und viel spielerischer Freiheit.

Zugreifen!

→ Online bestellen!
www.playcom.de

- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 60.€ versandkostenfrei

Artikel mit [Symbol] sind versandkostenfrei!

Spiele für den DS

Nintendogs Dachshund & Friends dt 53071



▶ Tetris DS dt 53115





▶ Pokémon Link Puzzle Game dt 53113

▶ Metroid Prime: Hunters dt 53007

je 39.99 €

Meine Tierpension dt 53093



36.99 €

Spiele für die PS2

Buzz! Musikquiz (nur Software) dt



35519 — 38.99 €

Ghost Recon 3 - Advanced Warfighter dt



36115 — 56.99 €

Tomb Raider: Legend dt 36069



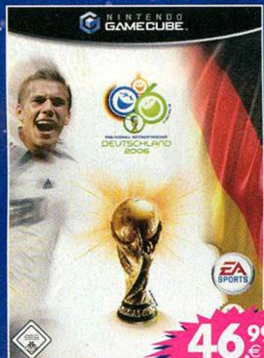
▶ Sing Star Rocks inkl. 2 Mikrofonen dt 36253



je 56.99 €

Spiele für Game Cube

▶ FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 06 dt



50403 — 46.99 €

Odama inkl. Mikrofon dt



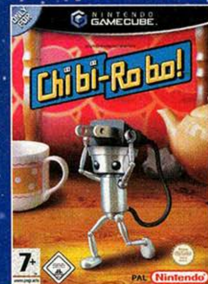
50401 — 54.99 €

* PacMan World 3 dt



50397 — 45.99 €
EVT: 22.06.06

▶ ChibiRobo dt



50408 — 52.99 €

Spiele für den GBA

Kim Possible - Dr. Drakkens Untergang dt



42403 — 38.99 €

Tales of Phantasia dt



42430 — 39.99 €

FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 06 dt



42464 — 28.99 €

Yu-Gi-Oh! World Championship...2006 dt



42446 — 37.99 €

Erläuterung der Abkürzungen:
DV = Deutsche Version
dt = deutsches Modul
▶ = Neuheit
* = Titel bei Drucklegung noch nicht erschienen

Die mit [Symbol] gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax 0361.4929-292, eMail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom Software Vertriebs GmbH übernimmt für Terminangaben keine Gewähr. Versandkosten betragen 3,90 Euro. Für jede Lieferung erheben wir eine Verpackungspauschale in Höhe von 3,- Euro. Lieferungen ab 60,- Euro sind versandkostenfrei. Alle Preise sind inklusive der gesetzlichen MwSt. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. So lange der Vorrat reicht.

playcom
absolut spielstrebig

Playcom Software Vertriebs GmbH
An der Flurscheide 9 | D-99098 Erfurt
03 61.49 29-300 | Telefax: 03 61.49 29-292
E-Mail: info@playcom.de

w.m.graphiX





















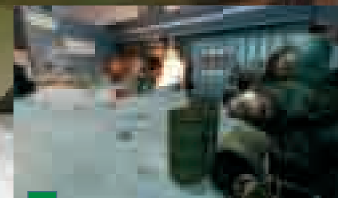
F.E.A.R.



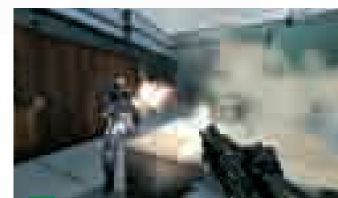
Schaurig schöne Ego-Science-Fiction mit nachdenklich stimmender Story und reichlich Skurrilitäten – das bietet Monoliths PC-Ballerei bald auch für Eure Xbox 360.



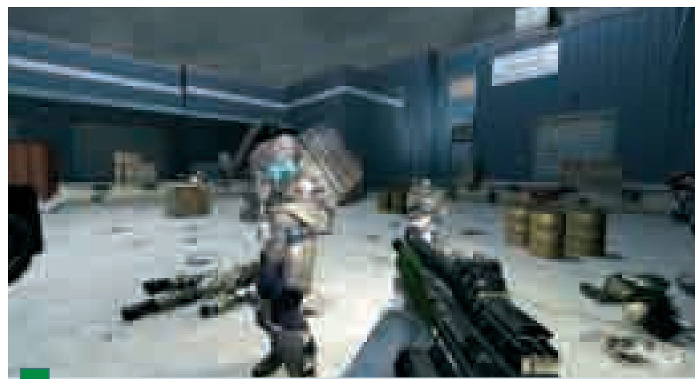
360 In der futuristischen "F.E.A.R."-Welt wollen auch Gegner aus Blech und Öl erledigt werden – u.a. mit speziell für die 360-Version entwickelten neuen Waffen.



360 Achtung, explosive Deckung! Unbedachte Manöver ahnden Eure Feinde mit sofortigem Dauerfeuer!



360 Die von Paxton Fettel koordinierten Gegner sind nicht nur in der Überzahl, sie haben auch noch Grips!



360 "Diesen Level überlebst Du nicht!": Für die Konsolen-Variante seines Action-geladenen Vorzeige-Grusicals verspricht Monolith u.a. zwei neue Abschnitte.

Im vergangenen Jahr gehörte "F.E.A.R." aus den amerikanischen Monolith-Studios (u.a. für den indizierten 360-Ego-Grusler "Condemned" verantwortlich) zu den großen Shooter-Hoffnungen für den PC. Zwar konnte die über "Half Life"-Publisher Sierra erschienene Verquickung von Grusel-Thriller, Gore-Fest und knallharter Ego-Action die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllen – aber immerhin war "F.E.A.R." erfolgreich genug, um auf dem PC inzwischen ein Erweiterungs-Paket spendiert zu bekommen und Euch demnächst auch auf der Xbox 360 Schauer über den Rücken zu jagen.

Furchtsam ist anders

Wer schwache Nerven hat, bei dem ist der Name des Spiels Programm – allerdings steht "F.E.A.R." als Abkürzung für 'First Encounter Assault Recon': eine Sondereinheit des US-Militärs, die speziell für paranormale Einsätze gedrillt wurden und deren Mitglieder haut so schnell nichts aus den Kampfstiefeln.

Und wieder mal sollt Ihr etwas ausbaden, was die kurzsichtigen Forscher eines Waffenherstellers verbockt haben: 'Paxton Fettel' heißt ihre jüngste Züchtung – ein übernatürlich begabter Wunderknabe, der mit seinen geistigen Fähigkeiten eine ganze Armee von Klon-Soldaten dirigieren kann und jetzt Amok gelaufen ist. Aber bis Ihr den Ober-Mutanten unschädlich macht, müsst Ihr Euch durch elf Kapitel voller grenzwissenschaftlicher Phänomene ballern. Gut für Euch, dass Ihr inmitten all der paranormal begabten Gegner selbst auf ein paar Psi-Tricks zurückgreift: Genügend Spezialenergie vorausgesetzt, dürft Ihr für wenige Sekunden in den allseits beliebten 'Bullet Time'-Modus wechseln – und während sich Eure Widersacher wie durch zähflüssige Soße bewegen, ballert Ihr sie mit unverminderter Geschwindigkeit über den Haufen. Die Folge: ebenso spektakuläre wie ultra-brutale Splatter-Orgien, bei denen Eure Widersacher in Zeitlupe durch den Raum segeln, während ihr Pixelblut noch als Wolke im Zimmer schwebt.

Mit der Technik von speziell auf Next-Gen-Hardware zugeschnittenen Entwicklungen können die recht grob texturierten "F.E.A.R."-Figuren nicht konkurrieren – aber wer knallharte Ego-Ballereien mit anspruchsvoller Gegner-KI und einer Prise Horror schätzt, der merkt sich den ehemaligen PC-Erfolg schon mal vor. *rb*

F.E.A.R.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | **360** | Wii

Entwickler:	Monolith, USA
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

Technisch fast schon überholte, aber noch immer stimmungsvolle Horror-Ballerei gegen den Psi-Soldaten von übermorgen.





Zwei Haudegen gegen den Rest der Action-Welt: Mehr Abbildungen von EAs Zwei-Mann-Armee gab's noch nicht.

Army of Two

In seinem neu gegründeten Montrealer Entwicklungsstudio will Electronic Arts das Action-Motto 'Teamwork' neu definieren: Ohne Euren Baller-Buddy läuft hier gar nix.

Gewöhnlich beschreibt die flapsige Phrase 'Ein-Mann-Armee' den typischen Action-Helden am besten: Ein waffenstarrender Superkämpfer, der es im Alleingang mit ganzen Heerscharen von Bestien und gesichtslosen Schergen aufnimmt, ohne mit der Wimper zu zucken, wenn er das Blei gleich pfundweise in die feindlichen Reihen pumpt. Das Gesicht des vermeintlichen Übermenschen wandelt sich erst, wenn er's mit Gegnern aus Fleisch und Blut aufnehmen soll oder via Multiplayer-Modus an der Seite von anderen Mitspielern kämpft. Denn dann muss er sich nicht nur auf das Feindgesocks konzentrieren – er übernimmt auch die Verantwortung für seine Kameraden. Jetzt möchte Electronic Arts' frisch aus der Taufe gehobenes Studio in Montreal (der erste selbst gegründete und nicht aufgekaufte Entwickler) das Gesicht der Shooter-Welt verändern, indem es die sonst Mehrspieler-Partien vorbehaltenen Elemente in den Solo-Modus integriert – darum heißt es ab sofort nicht mehr 'Ein-Mann-Armee', sondern "Army of Two"!

Allein zu zweit

Aber wie soll Teamwork funktionieren, wenn es kein Team gibt? Wie sollen Spielmechanismen ablaufen, für die man sich gewöhnlich mit anderen absprechen muss, wenn niemand da ist, mit dem man sprechen kann? Antwort sollen neuartige Routinen für die künstliche Intelligenz Eures vom Computer gesteuerten Kollegen geben – und nicht zuletzt das zur Ausrüstung gehörende Mikro. Über letzteres gebt Ihr Eurem KI-Kumpel nämlich Kommandos: Egal ob die 'Army of Two' mit dem Fallschirm über feindlichem Terrain abspringt, sich Rücken an Rücken durch eine Übermacht kämpft, via Räuberleiter Hindernisse überwindet oder einer den anderen abseilt: Ihr bellt kräftig Ordern ins Mikro und hofft, dass Euer Mitballermann rechtzeitig spurt. Aber Obacht: Auch wenn sich Euer Waffenbruder mal trottelig verhält, solltet Ihr nicht jeden Fehltritt mit barschen Worten bestrafen – derlei Beleidungen kann der virtuelle Mitstreiter gar nicht ab und reagiert nicht selten mit ausgestrecktem Stinkefinger. Gleiches funktioniert natürlich auch im Coop-Modus mit echten Mitspielern.

Aber weil sich Eure Söldner im Grunde ihres löchrigen Polygon-Herzens schrecklich lieb haben, gibt's auch reichlich ergreifende Momente: Beißt einer der beiden ins Gras, dann leistet der Überlebende in aller Eile Erste Hilfe – eine Herzmassage soll's wieder richten. Und während Ihr auf der linken Bildschirmhälfte verfolgt, wie weit der sterbende 3D-Krieger schon auf seinem Weg ins Licht ist, müht sich der Hinterbliebene rechts ab, um auch in den folgenden Levels nicht allein unterwegs zu sein.

Überhaupt setzt EA vielerorts auf mehrfach geteilte Mattscheiben-Layouts: Gewöhnlich sind Eure Mietsoldaten aus der Verfolgerperspektive unterwegs, aber will einer von beiden z.B. sein Opfer mit dem Scharfschützengewehr aufs Korn nehmen, dann wird das Bild zweigeteilt – auf einer Hälfte ist nach wie vor die übliche Spielegrafik zu sehen, auf der anderen das vergrößerte Ziel der Sniper-Attacke. Das funktioniert auch beim kooperativen Zoom-Manöver: Dann wird die Grafik in drei Teile 'zerschnitten' – mit einem eigenen Rahmen für jeden Schützen. *rb*

Army of Two

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

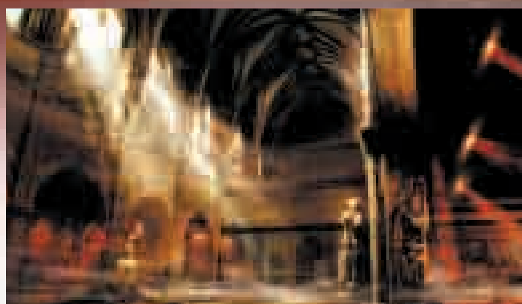
Entwickler:	EA, Kanada
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
D-Termin:	2007

Ein Action-Spiel rund ums Buddy-Feature: Die CPU soll reale Mitspieler verblüffend echt ersetzen – Solo-Schützen frohlocken.

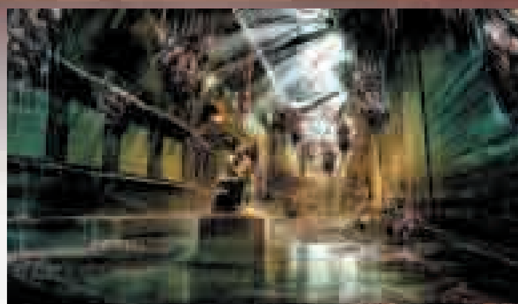
Alone in the Dark



Wiederauferstehung der gruseligen Art: Atari will seinem traditionsreichen Horror-Helden Edward Carnby endlich zum wohlverdienten Comeback verhelfen.



Bisher ist's nur eine Skizze, aber auch im Spiel sollen Schummerbeleuchtung und dunkle Winkel für Gänsehaut sorgen.



Leichen im Keller: Die berühmteste Parkanlage der Welt birgt ein grauenvolles Geheimnis.

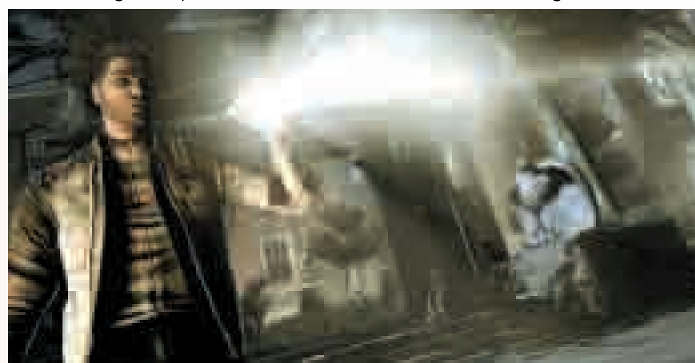


Bei Nacht sind alle Katzen grau – und wo das Auge nichts sieht, da erledigt unsere lebhafte Fantasie den Rest.

14 Jahre ist es her, dass Grusel-Ermittler Edward Carnby zum ersten Mal ein dreidimensionales Horror-Szenario erforschte: Ein für die Spielewelt fast schon historisches Ereignis, denn die von Ataris (damals noch 'Infogrames') französischem Meister-Designer Hubert Chardot ersonnene polygonale Spukvilla war das erste Abenteuer seiner Art. Aber derweil Capcoms "Resident Evil"-Macher vier Jahre später auf Chardots Idee den Grundstein zur erfolgreichsten interaktiven Schauermär legten, geriet der wahre Genre-Begründer in Vergessenheit.

Park des Schreckens

Jetzt wollen die Eden Studios unter Chardots Ex-Kollegen und "V-Rally"-Erfinder Stéphane Baudet, Frédéric Jay sowie David Nadal dem scheintoten Grusel-Detektiv Carnby zu neuer Größe verhelfen: Anders als in den Vorgängern ist der smarte Spezialist fürs Paranormale und Lovecrafts Fleisch gewordenen "Cthulhu"-Mythos nicht mehr in Europa unterwegs, nun macht er den berühmten Central Park im Herzen New Yorks unsicher. Welche Schrecken die vermeintliche grüne Lunge des 'Big Apples' bei Nacht bereit hält und warum diese gigantische Freizeitanlage mitten im Asphaltdschungel wirklich existiert – das erfährt Edward im Laufe mehrerer rund 40-minütiger Episoden. Diese Struktur soll dem neuen "Alone in the Dark" eine filmähnliche Atmosphäre verleihen, aber sonst setzen die Franzosen für die Reinkarnation ihres furchtlosen Landsmannes vor allem auf Handlungsfreiheit, wenn sie Euch Tag wie Nacht zu Fuß oder im Auto den bis ins kleinste Detail nachgestalteten Park erkunden lassen. Laut Produzent Nadal verlässt sich das Team weniger auf streng geskriptete Schockeffekte wie die japanische Konkurrenz, vielmehr vertrauen die Entwickler auf das im Dunkel lauernde Unbekannte – sowie den (oft jederzeit möglichen) Wechseln zwischen Ego- und Verfolgersicht zur Intensivierung des Abenteuers.
Um die Gruselatmosphäre nicht zu stören, verabschiedet man sich komplett von desillusionierenden Elementen wie Statusanzeigen und Rucksack-Bildschirm: Wer z.B. einen Blick in seine Jackentaschen werfen will, der schaut – ganz wie im echten Leben – an sich herunter, alternativ dürft Ihr auch das eine oder andere Utensil im Handschuhfach des Wagens verstauen. In Letzterem könnt Ihr übrigens auch zu Drähten (für die passionierten Autodiebe unter Euch) oder dem Schalter für die Lüftung (beschlagene Scheiben mindern den Durchblick) greifen. Überhaupt legen die Entwickler viel Wert auf Realismus und ein packendes 'Mittendrin'-Gefühl – Herzinfarkt garantiert. *rb*



In seinem neuen Abenteuer knüpft Edward an die Erlebnisse des Erstlings von 1992 an – die Episoden dazwischen kehrt man vornehm unter den Teppich.

Alone in the Dark

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Systeme: PS2, Xbox, NGC, **PS3**, **360**, Wii

Entwickler:	Eden Studios, F
Hersteller:	Atari
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Glorreiche Rückkehr des echten Survival-Horror-Gründers? Edward Carnby mit neuem Outfit und in neuen Abenteuern.

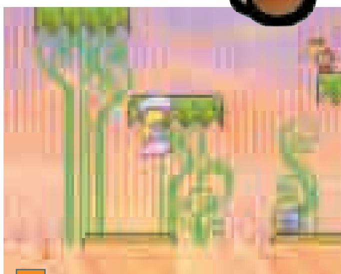
Super Paper Mario



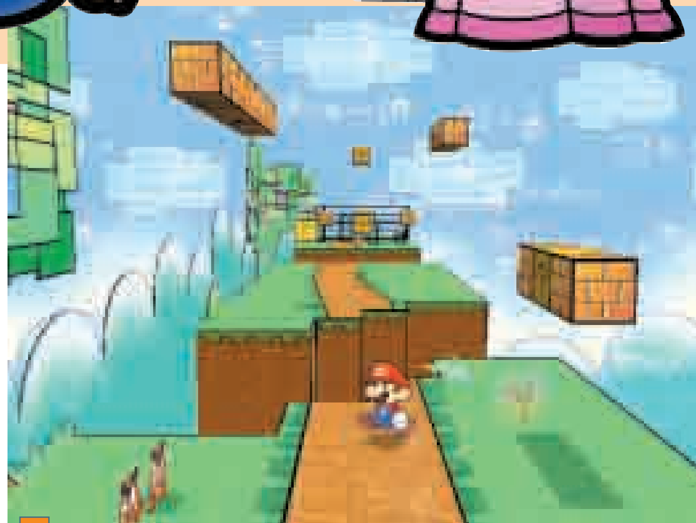
Mario versteht die Welt nicht mehr: Der Klempner trottet im Genre-Mix durch acht Welten und trifft auf viele altbekannte Spielelemente vergangener Tage.



NGC Macht als riesiges Original-"Super Mario Bros."-Sprite die Gegner platt!



NGC Die drei Protagonisten besitzen verschiedene Eigenschaften.



NGC Flache Goombas, schräge Helferlein, skurrile Dimensionswechsel, absurde Hintergrund-Optik: Der bunte Genre-Mix "Super Paper Mario" verwirrt Eure Sinne.

Der letzte Gamecube-Kracher "The Legend of Zelda: The Twilight Princess" wurde nur auf dem Wii vorgestellt und für den DS erscheinen zahlreiche wohlklingende Namen. Nintendos Würfel schien Nintendo links liegen zu lassen. Doch dann zogen die Japaner einen Trumpf aus dem Ärmel: "Super Paper Mario". Der Klempner kehrt zu seinen 2D-Wurzeln zurück und springt in "Paper Mario"-Optik durch acht bizarre Welten. Doch der Schnauzträger gibt sich mit simplen Hüpfereien nicht zufrieden, deshalb erwartet Euch in "Super Paper Mario" ein vielschichtiger Genre-Mix: Dieser reicht von knackigen Hüpfpassagen und Gehirnwindungen anregenden Rätseln bis hin zu Rollenspiel-Elementen. Ausserdem schlüpft der Spieler nicht nur in Marios Latzhose, sondern verwandelt sich auch in den Drachen Bowser oder Prinzessin Peach. Alle drei Figuren besitzen besondere Eigenschaften: Peach gleitet etwa mit ihrem Schirm gemächlich von einer Plattform zur nächsten.

Nostalgie pur

Etliche Items, die Ihr aus Fragezeichenblöcken befreit, motzen das Abenteuer auf. Mit einem Riesenpilz wachst Ihr wie in der DS-Version zu einem überdimensionalen Hüpf-Giganten. Retro-Fans frohlocken bei diesem verpixelten Anblick, denn die hoch geschossenen Helden sind Original-Sprites des NES-Klassikers "Super Mario Bros.". Das Spielgeschehen läuft neben der 2D-Hauptperspektive auch in der dritten Dimension ab. Feinde malträtiert Ihr auf bekannte Weise: Kickt etwa Koopas auf heranwatschelndes Getier. Schließlich werden alte Spielelemente mit neuen verfeinert: Mario fliegt z.B. durch den Weltraum und rennt kopfüber Wände entlang. *rf*



NGC Bildschirmfüllende Endgegner machen Euch das Leben schwer: Prinzessin Peach entflieht dem Gigant-Oktopus.



NGC Diesen Level kenn ich doch? "Super Paper Mario" weckt in Nostalgikern selige "Super Mario Bros."-Erinnerungen.

Super Paper Mario

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

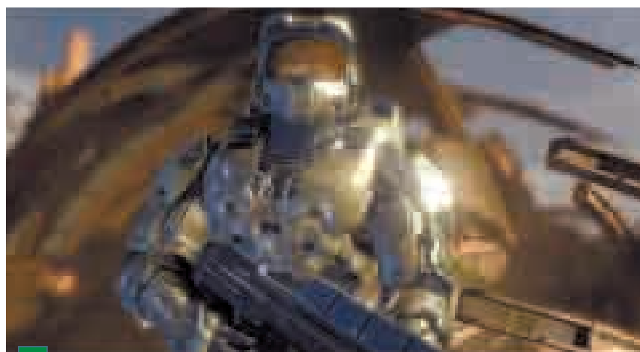
PS2 | Xbox | **NGC** | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump'n'Run/RPG
D-Termin:	4. Quartal

Herrlich erfrischender Hüpf-RPG-Action-Adventure-Mix mit herzallerliebster Optik und acht verschiedenen Welten.

Halo 3





360 Strahlemann: Echtzeitreflektionen und feine Lichtspielereien lassen den Master Chief realistischer erscheinen als je zuvor.



360 Das ist imposant: Gegen diese kolossale Alienanlage wirkt der Master Chief (unterer Bildrand) geradezu mickrig.

Ein Klavierakkord ertönt, langsam sinkt die Intensität des gleißende Lichts. Die Konturen einer öden Landschaft zeichnen sich ab, kahle Erde, vereinzelt Pflanzen und Geröllhaufen. Ein umgeknicktes Straßenschild klappert im Wind, Staubwolken treiben über die triste Einöde. Doch da, in weiter Ferne wird eine wohlbekannte Silhouette sichtbar. Die Kamera fährt weiter zurück. Ein blauer Lichtblitz zuckt und wir hören die Stimme von Cortana: "I have to fight gods and demons". Die Staubschwaden verdichten sich, die Orchestermusik schwillt dramatisch an. Endlich tritt er aus der Nebelwand hervor, mit geschultertem MG und polierter Rüstung – Master Chief.

So mancher "Halo"-Fan dürfte bei Bungies erstem Trailer zur dritten Auflage der epischen Ego-Schlacht eine wohlige Gänsehaut bekommen (siehe aktuelle Heft-DVD). Auch wenn's in dem gut zweiminütigen Echtzeit-Filmchen keine Spielszenen zu sehen gibt.

Im weiteren Verlauf fliegen gigantische Covenant-Kreuzer über die Steppe, gefolgt von einer Schar wendiger Banshee-Gleiter. Ihr Ziel: ein Erdkrater von mehreren Kilometern Durchmesser über dem sich ein Wolkenstrudel gebildet hat. Plötzlich richten sich im Kraterinneren kolossale Stahlflügel auf. Die Erde bebt und mit einem Mal schießt eine gigantische Lichtsäule aus dem Erdreich empor. Der Bildschirm wird weiß. "This is the way the world ends", hallt Cortanas Stimme aus dem Off. Irgendwann 2007 soll's so weit sein. Wenn Entwickler Bungie doch nur ein bisschen großzügiger in Sachen Informationspolitik wäre...

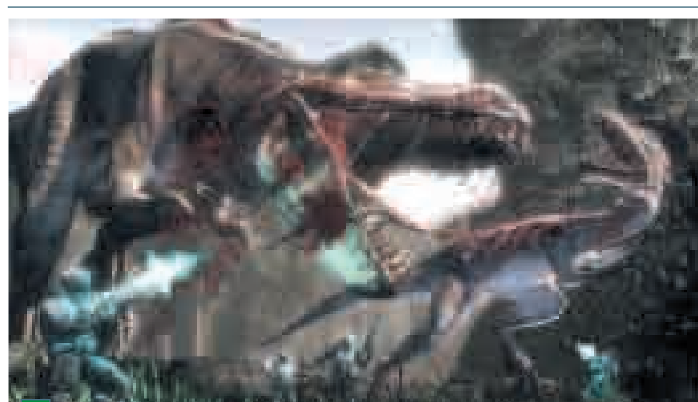
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | **360** | NGC | Wii

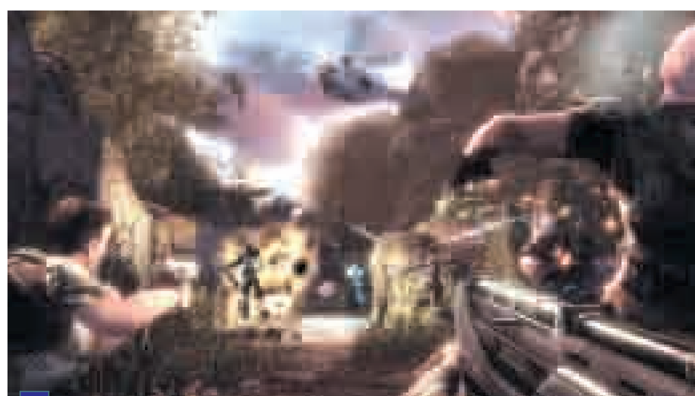
Entwickler:	Bungie, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2007

Das Ende der SciFi-Trilogie: Master Chiefs angeblich letzter Einsatz wirft seine Schatten voraus.

Turok



360 Einen großen Happen will ich schnappen: Der T-Rex kümmert sich gar nicht um Euch, also stört den Dschungelkönig nicht bei der Essensjagd!



PS3 Meist beschäftigt sich Euer Team mit menschlichen Kriegsverbrechern. Schicke Optik und dichte Atmosphäre gefallen schon in dieser frühen Phase.

Söldner Joseph Turok soll seinen früheren Mentor Roland Cain zur Strecke bringen. Doch es kommt anders: Turoks Gleiter wird von Cain abgeschossen – nur ein Teil des Teams überlebt. Fortan geht es in den Kampf gegen Cain und überraschend auftauchende Dinos. Wieso sich die Urzeit-Viecher auf dem Planeten niedergelassen haben, erfahrt Ihr im Verlauf der spannenden Geschichte. In den Kämpfen wählt Ihr lautlose oder rabiate Kampfarten: Mit Eurem Messer schleicht Ihr Euch an Kriegsverbrecher heran und schlitzt den Bösewichten die Kehle auf. Bogenschützen laden die Power-Leiste auf und strecken Vieh und Mensch aus der Ferne nieder. Wer es derber mag, vernichtet die Feinde mit zahlreichen Maschinengewehren und Pistolen. Die detaillierte Umgebung lässt sich auch zerstören: Nutzt umgefallene Bäume als Deckung. "Turok" verwendet die "Unreal 3"-Engine und ähnelt vom Stil her einem "Gears of War" – ohne allerdings schon diese grafische Brillanz zu erreichen.

Ihr trefft mehrfach auf menschliche Gegner, Raubsaurier sind natürliche Feinde für Zwei- und Vierbeiner. Wer also von den Sauriern entdeckt wird, gehört fortan zur Speisekarte der Giganten. Schnappt ein Raptor nach Euch, wechselt das Geschehen in die Third-Person-Perspektive und Ihr müsst der Bestie Euer Messer mehrmals in den Kopf rammen. Am Ende stießen wir auf einen hungrigen, prächtig animierten T-Rex, der sich jedoch nicht um uns kümmerte.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

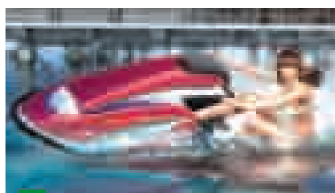
PS2 | **PS3** | Xbox | **360** | NGC | Wii

Entwickler:	Prop. Games, USA
Hersteller:	Buena Vista
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2007

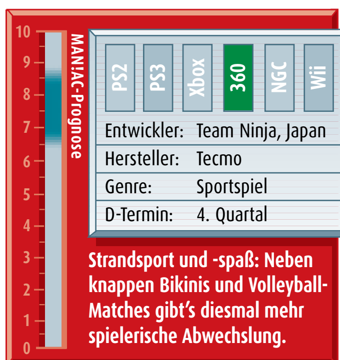
Rohe Action-Schlacht auf einem mit Dinos bewohnten Planeten. Das Ego-Abenteuer gefällt schon jetzt mit dichter Atmosphäre.

Dead or Alive Xtreme 2

Nach ihrem Xbox-360-Debüt mit "Dead or Alive 4" gönnen sich Tina, Kasumi & Co. für ihren nächsten Videospiel-Einsatz eine verdiente Erholung – in "Dead or Alive Xtreme 2" stehen nämlich nicht Prügeleien im Mittelpunkt, sondern Sommer, Sonne und Strandspaß.
Wie beim Vorgänger auf der Xbox schmeißen sich die Mädels (auch die "DoA 4"-Debütantin Kokoro ist dabei) wieder in knappe Textilien, schmettern Bälle über das Volleyball-Netz und hüpfen über Schwimmkissen. Neben der aufpolierten Optik und neuen Bikinis verspricht Team Ninja mehr Freizeitbeschäftigungen: So bietet das Casino mehr Glücksspiele, am Pool schubst Ihr Euch beim 'Po-Wrestling' ins Wasser oder messt im Seilziehen die Kräfte. Besonders vielversprechend: Per Jetski tretet Ihr zu "Wave Race"-artigen Wettfahrten an, außerdem gibt's nun auch Online-Duelle.


360 Das wird rasant: Flitzt gegen bis zu drei Rivalinnen rund um die Insel.


360 Gleicht platscht sie: Beim Hintern-Duell kommt's auf den Hüftschwung an.

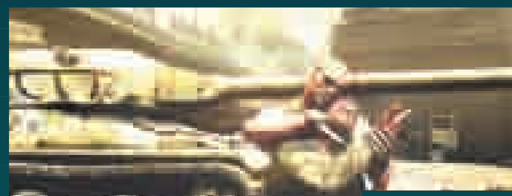

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | **360** | NGC | Wii

Entwickler:	Team Ninja, Japan
Hersteller:	Tecmo
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	4. Quartal

Strandsport und -spaß: Neben knappen Bikinis und Volleyball-Matches gibt's diesmal mehr spielerische Abwechslung.

Splinter Cell Double Agent


360 Ihr entscheidet über Leben und Tod von NPCs und den weiteren Spielablauf.

Auf der E3 zeigte sich Sam Fisher erstmals vor großem Publikum und am helligten Tag: Ob im vom Bürgerkrieg gebeutelten Kinshasa oder in der Antarktis – der Superspion protzt mit optischen Finessen wie sichtbarem Schweiß und stellt neue Kampftechniken sowie spielerische Freiheiten zur Schau. Die dynamisch aufgebauten Missionen erlauben mehrere Lösungsansätze, verschiedene Enden versprechen Langzeitmotivation. Auch der Tenor ist ernster geworden: Exekutionen sowie drastische Sterbeszenen machen "Double Agent" zum düstersten "Splinter Cell".


360 Gefangen im ewigen Eis: Die Missionen führen Euch an exotische Orte.

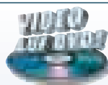

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | **Xbox** | **360** | **NGC** | Wii

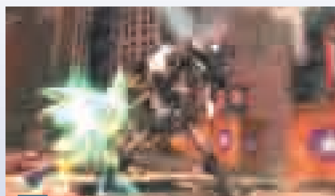
Entwickler:	Ubisoft, Montreal
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	September

Dank großer spielerischer Freiheit hat Teil 4 gute Chancen, das beste "Splinter Cell" zu werden.

Sonic the Hedgehog



Sonic will an das grandiose Spielerlebnis des Dreamcast-Erstlings anknüpfen: Die prächtige Wasserstadt Soleanna ist Ausgangspunkt für 'Adventure'- und 'Action'-Stages. Hier legt sich der Igel einmal mehr mit Dr. Eggman an und geht sogar – man höre und staune – auf Prinzessinnenrettung. Welche Rolle Novize Silver in der drolligen Story spielt, wurde noch nicht verraten, der Sonderling soll durch Psychofähigkeiten wie Telekinese und Zeitkontrolle das 'Renn-und-Spring'-Prinzip aber um interessante Aspekte erweitern. Beim Probespiel auf PS3 und Xbox 360 hinterließ die Tempobolzerei (noch) gemischte Gefühle: Die pfeilschnelle Optik gefällt zwar mit schicken Effekten und strahlenden Leuchtfarben, lässt aber hie und da noch den Next-Gen-Wow-Effekt vermissen. Auch ausgefeilte Physikengine und neue Spielelemente wie der luftige Adlertransport oder rasante Air-Ride-Einlagen täuschten nicht über die zu sensiblen Kontrollen und die widerspenstige Kamera hinweg: Allzu oft landeten wir unverschuldet in bodenlosen Abgründen, verloren den stacheligen Helden aus den Augen oder verfehlten Sprungschanzen und Beschleunigungsfelder um Millimeter. Das geht (und wird) sicher noch besser!


360 Herzlich willkommen! Neuling Silver protzt mit Telekinese-Kräften.


MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

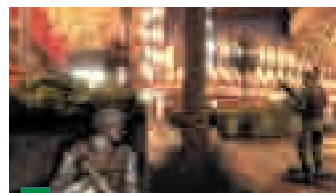
PS2 | **PS3** | Xbox | **360** | NGC | Wii

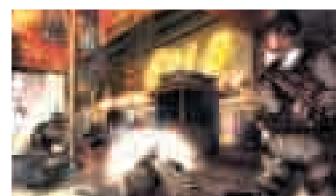
Entwickler:	Sonic Team, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal

Mit dem nötigen Feintuning könnte Sonic mit Überschall in die Award-Regionen rasen. Daumen drücken!

Rainbow Six Vegas

Nach dem enttäuschenden letzten Teil werkeln wieder die "Rainbow Six 3"-Macher von Ubisoft Montreal an der nächsten Episode der Taktik-Action. Den guten Ruf tragen die Entwickler nicht zu unrecht – "Rainbow Six Vegas" sieht fantastisch aus. Vergleichbar mit "Ghost Recon Advanced Warfighter" steuert Ihr Euer digitales Pendant sowohl in Ego- wie Third-Person-Perspektive durch eine lebensechte Polygonumgebung. Die Rechenpower von Xbox 360 und PS3 sorgt dabei für authentische Action sowie eine kinoreife Präsentation. Spielerisch wurde das bewärte Taktik-Konzept mit neuen Ideen verfeinert: Charakter Logan Keller kann sich an Wänden abseilen, kopfüber schießen, blind aus der Deckung feuern und via Minikamera Feinde markieren. Das Team steuert Ihr mit Hilfe simpler Tastenbefehle, die nicht-lineare Spielumgebung erlaubt dabei unterschiedliche Vorgehensweisen.


360 Spielablauf und Optik erinnern an "Ghost Recon Advanced Warfighter".


360 In Ego-Perspektive wird geballert, in Third-Person-Sicht geht Ihr in Deckung.


MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | **PS3** | Xbox | **360** | NGC | Wii

Entwickler:	Ubisoft, Montreal
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

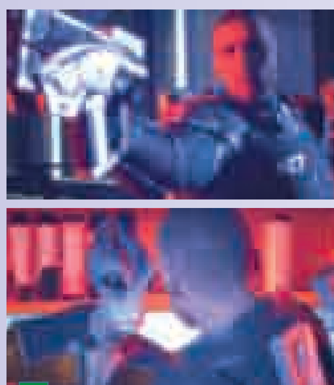
Back to the roots: Mit "Vegas" knüpfen die Entwickler an den spielerisch hochklassigen ersten Teil der Serie an.

Mass Effect

Nach einem Ausflug ins fernöstliche "Jade Empire" verschlägt es Bioware wieder in die Tiefen des Weltalls. Aber keine "Star Wars"-Thematik, sondern ein völlig neues Universum dient als Kulisse für das Action-Rollenspiel "Mass Effect": Die Menschheit hat sich im 23. Jahrhundert weit über die Grenzen des Sonnensystems ausgebreitet und betreibt regen Kontakt zu außerirdischen Kulturen. Elitäre Weltall-Sheriffs, Specter genannt, sorgen dabei für Frieden zwischen den Rassen. Ihr mimt einen dieser Gesetzeshüter mit Namen Shepard, dessen Geschlecht, Aussehen und Fähigkeiten Ihr selbst bestimmt. Gemeinsam mit zwei Teamkollegen ist Commander Shepard einem dunklen Geheimnis auf der Spur, das der Menschheit den Untergang bringen könnte. Wie schon in früheren Titeln lässt der Entwickler dem Spieler wieder viele Freiheiten: Mit Eurem Raumschiff, der Normandie, dürft Ihr die komplette Milchstraße bereisen, Raumstationen, Planeten und Asteroiden besuchen und jeden Nichtspieler-Charakter nach Informationen ausquetschen. In Echtzeit wählt Ihr bei den Konversationen zwischen sechs Antwortmöglichkeiten, welche die Reaktion Eures Gegenübers bestimmen und Tonlage, Gestik und Mimik des Sprechers beeinflussen.



360 Die Spielfigur lenkt Ihr aus der Third-Person-Perspektive, per Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den Charakteren Eures Heldentrios.



360 Guter Cop, böser Cop: Eure Handlungen bestimmen Eure Reputation.

Gekämpft wird ebenfalls in Echtzeit, die Kamera zoomt dabei ähnlich nahe an den Charakter heran wie bei "Resident Evil 4". Zudem dürft Ihr das Geschehen jederzeit pausieren, um Euer Team neu zu positionieren und die Angriffstaktiken zu ändern. Waffen und Kampftechniken hängen wie die Zusammenstellung der Truppe von Eurem Gusto ab.

Nicht nur der Umfang von "Mass Effect" beeindruckt: Fantastisch animierte und detaillierte Charaktere sowie ausladene SciFi-Welten zeigen, was die Xbox 360 alles kann.

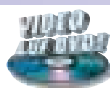
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | **Xbox** | 360 | NGC | Wii

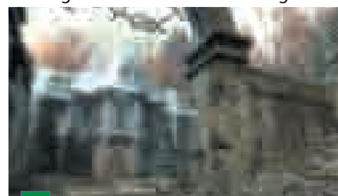
Entwickler:	Bioware, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

Episches Rollenspiel mit großer Handlungsfreiheit, viel Action und toller Grafik – ein Muss für Xbox-360-Besitzer.

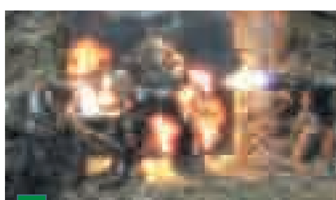
Gears of War



Da waren sich ausnahmsweise alle einig: Microsofts Top-Titel auf der Messe hieß "Gears of War". Ein priviligierter Multiplayer-Zock hinter verschlossenen Türen räumte schließlich mit den letzten Zweifeln an der spielerischen Qualität des Action-Spiels auf. Im Teamspiel Locust gegen Menschen gefiel besonders die die intuitive Steuerung: Mit wenigen Knöpfen (meist wurde nur der A-Button und die Schultertaste gebraucht) lotsen die Spieler ihren Charakter durch die opulent gestaltete Polygonumgebung, ducken sich hinter zerstörten Mauern oder Fahrzeugen, feuern aus der Deckung oder rammen ihrem Kontrahenten im Nahkampf die Kettensäge zwischen die digitalen Rippen. Selbst abgebrühte Zocker bescherte das intensive Spielerlebnis zitternde und schweißnasse Händen. Wir können es kaum noch erwarten, "Gears of War" endlich ausführlich anzuspielen.



360 Grafisch setzt "Gears of War" schon vor der Veröffentlichung Akzente.



360 Da glüht nicht nur der Waffenlauf: Im Teamspiel herrscht Spannung pur.

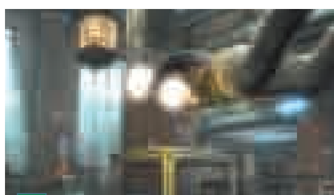
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | **360** | NGC | Wii

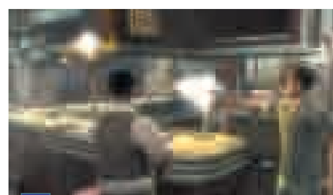
Entwickler:	Epic, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Action in Perfektion: Mitreißende NextGen-Ballerei mit eingängiger Steuerung und fantastischer Grafik.

John Woo's Stranglehold



360 Hollywoodreife Kameraperspektiven setzen das Spektakel in Szene.



PS3 John-Woo-Style: Mit zwei Knarren in Zeitlupe über die Bar hechten.

Einmal Actionfilmstar sein: Dieser Traum geht für Euch in "Stranglehold" in Erfüllung – für uns bereits auf der E3. Mit der digitalen Reinkarnation von Chow Yun-Fat zelebrierten wir in stylischer John-Woo-Manier eine Barschießerei. Trotz der Third-Person-Sicht steuerten wir den Pistolero geschmeidig wie in einem Ego-Shooter durch die Räumlichkeiten. Stößt Chow auf Hindernisse wie Tisch oder Bartresen, rutscht er geschmeidig darüber hinweg. Doppelknarre, MG oder Shotgun schicken Ihre tödlichen Grüße in zuckende Feindesleiber. Via Schultertaste interagiert Ihr elegant mit der Umgebung: Gleitet unter dem Mobiliar hindurch oder slidet das Treppengeländer hinab – präsentiert in stylischer Zeitlupe. Der Clou: Das komplette Levelinventar kann in Einzelteile geschossen werden – Möbel, Wände, Steinsäulen, einfach alles!

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | **PS3** | Xbox | **360** | NGC | Wii

Entwickler:	Midway, USA
Hersteller:	Midway
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

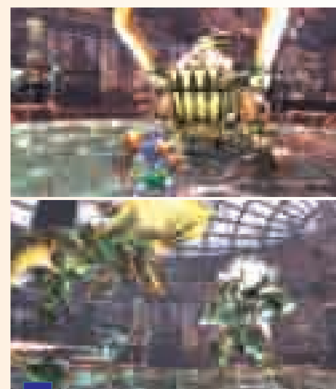
Famos präsentierte NextGen-Action: Ästhetisierte Ballereinlagen und die totale Zerstörbarkeit machen Lust drauf.

The Eye of Judgement



PS3 Von einem Effektgewitter begleitet, entert ein neues Monster das Spielfeld. Wählt danach Attacke sowie Ziel aus und lehnt Euch zurück.

Die nächste Generation EyeToy-Software steht in den Startlöchern. Mit "The Eye of Judgement" will Sony zwei erfolgreiche Konzepte zu einem Must-Have-Spiel vereinen: die simpel-intuitive Handhabung von EyeToy-Titeln und die Faszination von Sammelkarten im Stile der "Yu-Gi-Oh!"-Serie. Produzent Kazuhito Miyaki verriet uns auf der E3 die Grundpfeiler: Auf einem drei mal drei Felder großen Spielbrett kämpft Ihr um den Sieg. Wer am Ende mindestens fünf der neun Bereiche belegt, gewinnt. Die dem Spiel beiliegenden echten Karten legt Ihr unter Sonys Next-Gen-Kamera, welche mit einem Standfuß ausgeliefert wird. Via 'Cybercode'-Technik erkennt die Software eine versteckte Markierung auf der Karte und beamt das dazugehörige Monster aufs virtuelle Spielfeld. Aus dem über 100 Spielkarten umfassenden (und laut Miyaki beliebig erweiterbaren) Sortiment baut Ihr euch ein 30er-Deck zusammen – eine für Online-Matches nötige Registrierung dieses Decks soll Cheater ausgrenzen. Führt dann Eure Monster in die Eins-gegen-Eins-Schlacht: Zu zweit an einer Konsole, gegen die CPU oder fordert online die ganze Welt heraus. Die Karten teilen sich in Kreaturen und Zaubersprüche auf – nur erstere belegen aber Felder im Spiel. Zusätzlich ist jedes Wesen einem von fünf Elementen (Feuer, Wasser, Erde, Holz, Metall) zugeordnet – passen Eure Monster und das Feld zusammen, erhöht sich der Angriffswert. Neben den Health-Points werden zu allen Karten deren Angriffs- und Verteidigungsvarianten angezeigt.
Der zweite Modus soll junge Zocker ans Spielprinzip heranführen: Im 'Profile'-Part legt Ihr Karten vor die Linse, stupst die Kreaturen und erfreut Euch an den Reaktionen. Schiebt Ihr Karte samt Kreatur in den Info-Bereich, erfahrt Ihr alles Wissenswerte über das jeweilige Tierchen.



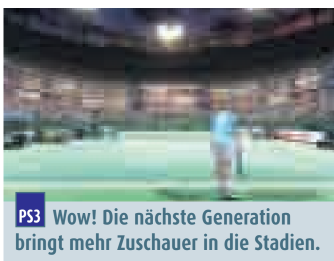
PS3 Die Kämpfe selbst werden mit schicken Kamerawinkeln präsentiert.

MAN!AC-Prognose — PS2 | **PS3** | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Sony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Kartenspiel
D-Termin:	4. Quartal

Ein interessantes Konzept: Sammelkarten plus intuitive EyeToy-Kontrolle könnten auch ältere Spieler süchtig machen.

Virtua Tennis 3



PS3 Wow! Die nächste Generation bringt mehr Zuschauer in die Stadien.



360 Das gewohnt gute, flotte Spielgefühl der Vorgänger wurde verfeinert.

Wem "Top Spin 2" zu wenig zugänglich und "Wii-Sports: Tennis" zu simpel ist, dem kann geholfen werden: Sega bringt auch die dritte Episode der unschlagbar spaßigen Filzballbolzerei ins Wohnzimmer. Neben hochaufgelösten NextGen-Athleten vor imposanter Kulisse wollen Karriere-Modus sowie neue Minispiele nach dem 'It's a MAN!AC'-Hattrick greifen. Fein animierte Sportler jagen die Filzkugel mit viel Elan und noch mehr Tempo über den Platz, taktisch geschickt eingesetzte Slices, Lobs und Stoppbälle machen den Unterschied aus. Ein Problem hat der Sportspaß: Wie schon in "Top Spin 2" kommen die fein modellierten Spieler aufgrund der weit entfernten Kamere kaum zur Geltung. Wir hoffen auf die Teilnahme weiblicher Tennisprofis und die Einführung von Mehrsatzmatches. Bitte, Sega!

MAN!AC-Prognose — PS2 | **PS3** | Xbox | **360** | NGC | Wii

Entwickler:	Sumo Digital, UK
Hersteller:	Sega
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	1. Quartal 2007

Fortsetzung auf hohem Niveau: "Top Spin 2" könnte Konkurrenz um die Position des Weltranglistenersten bekommen.

Warhawk



PS3 Das Flugverhalten erweist sich als sehr arcade-lastig und erinnert dabei frappierend an den Xbox-Flieger "Crimson Skies".

Als erster PS3-Spieletitel unterstützt "Warhawk" die Bewegungserkennung des Controllers. Beim Anspielen klappte das Rollen, Gieren und Nicken des eigenen Fliegers überraschend gut, auch wenn deutlich größere Bewegungen als mit den Analogsticks erforderlich waren. Weniger überzeugte dagegen noch die etwas biedere Optik, die qualitativ eher an einen durchschnittlichen Xbox-360-Titel erinnert.

MAN!AC-Prognose — PS2 | **PS3** | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Incog, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Das mit Bewegungserkennung ausgestattete Flugspektakel dämpft die Hoffnungen auf Top-Grafik und hohe Spieltiefe.

Haze





360 Lasst Euch von der idyllischen Kulisse nicht täuschen. "Haze" setzt auf kompromisslose Action und schreckt auch vor drastischen Szenen nicht zurück.

Der beste Ego-Shooter mit der besten Story und den meisten Emotionen – die Entwickler von Free Radical hielten mit der Meinung über Ihr neuestes Softwarebaby nicht hinterm Berg. Den schamlosen Lobeshymnen folgten schließlich Fakten: 2025 führt die mächtige Mantel Corporation Krieg gegen eine Rebellen-Armee; Ihr mimt einen fast unverwundbaren Söldner, der mit drei Teamkameraden in die Schlacht zieht. Das Kommando-Prinzip erinnert mit seinem einblendbaren Befehlsrondell dezent an "Rainbow Six 3", technisch verhält sich Free Radicals Ego-Action aber um einiges komplexer. Um eine lebensnahe und dynamische KI zu erzeugen, wurde das Team unwissentlich beim Paintball-Spiel gefilmt – Gegner und Kollegen verhalten sich demnach so menschlich wie möglich. Apropos realistisch: Grafisch nehmen Free Radical Abstand von ihrem üblichen Comic-Stil und setzen auf einen authentischen Look. Eine eigens entwickelte Engine liefert die Leistung, Grashalme und Blätter im Wind tanzen und Schmetterlinge auf dem Waffenlauf landen zu lassen. Die Entwickler machen zudem Gebrauch von optischen Filtern. Verwaschene Bilder während eines Helikopterflugs sowie schwarz-weiße Szenen bei besonders drastischen Momenten wie der Exekution eines Unbewaffneten sollen den Spieler stärker ins Geschehen einbeziehen – schließlich spielen bei "Haze" Emotionen eine wichtige - Rolle. Etwa 15 Stunden soll die Storykampange dauern, die Ihr auch zu viert im Coop-Modus spielen könnt.

MAN!AC-Prognose (10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0)

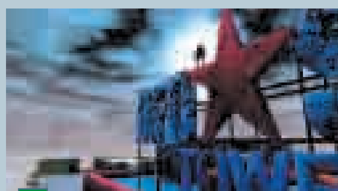
PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Free Radical, UK
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	März 2007

Die Shooter-Spezialisten von Free Radical zeigen, was sie können: brachiale Ego-Action mit vielen Emotionen.

Crackdown

Die "GTA"-Erfinder machen Radau: In "Crackdown" schlüpft der Spieler in die Rolle eines Superagenten und kämpft sich durch 21 Missionen. Wie in "GTA" müsst Ihr Euch nicht strikt an die Aufgaben halten, sondern streift durch eine frei erkundbare Welt. Der größte Unterschied zu der prominenten Vorlage besteht darin, dass Euer Protagonist über Superkräfte verfügt: Stapelt tonnenschwere Gegenstände aufeinander oder werft achtlos geparkte Vehikel auf rebellische Gangs. Zudem verbessert der Superheld im Verlauf des Action-Infernos seine Fertigkeiten: Wer ohne Fahrfehler durch die Straßen braust, kann sich schon bald mit Schumi messen.



360 Gewöhnungsbedürftig, aber passend: die bunte Cel-Shading-Optik.

Technik-Gourmets freuen sich über eine gigantische Spielwiese und nicht vorhandene Ladezeiten. Ein zweiter Spieler kann ständig in die Handlung eingreifen (auch via Xbox Live).



360 Die Inszenierung orientiert sich an bekannten Superhelden-Comics.

MAN!AC-Prognose (10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Real Time W., UK
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Als Supercop mit Superkräften säubert Ihr in einer frei erkundbaren Action-Welt die Gang-verseuchten Straßen.

Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots



Leider wurde die heißersehnte vierte "MGS"-Episode nicht spielbar gezeigt, sondern nur in ausführlicher Trailer-Form. Zu sehen waren aber neben agilen Kampfmechs, den 'Metal Gears', auch viele altbekannte Charaktere: Ein vom Krieg zermürbter Solid Snake sieht keinen Sinn mehr im Kampf, während der frühere Schulmädchenschwarm Raiden zum Cyborg-Ninja mutierte. Daneben geben sich alte Bekannte wie Naomi Hunter, Roy Campbell, Otacon und Dauer-Bösewicht Ocelot ein Stelldichein. Fans dürften sich ebenso über den Auftritt des Foxhound-Nachwuchses Meryl Silverburgh freuen. In einer der kommenden Ausgaben folgt ein ausführliches Preview und auf der nächsten DVD dürft Ihr den kompletten 15-minütigen Trailer genießen.



PS3 Natürlich sind wieder alte "MGS"-Veteranen mit von der Partie.



PS3 Brachial: Die Spielumgebung wird teilweise zerstörbar sein.

MAN!AC-Prognose (10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0)

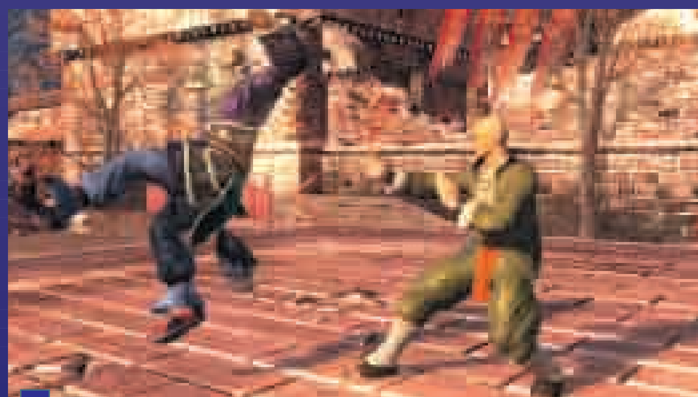
PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	2007

Die vierte Stealth-Inkarnation führt die komplexe "MGS"-Story mit zahlreichen bekannten Charakteren weiter.

Virtua Fighter 5

VIDEO AUF DVD!


PS3 Martial-Arts-Gipfel in klassischen Gewändern: Gefällt Euch die Kleidung Eurer Recken nicht, dürft Ihr sie mit im Shop erstandenen Items aufpeppen.


PS3 Altringer Wolf will dem mexikanischen Wrestlerneuling El Blaze die Grenzen aufzeigen. 17 Kämpfer dürfen in knapp 20 prächtigen Stages ran.

Der Schmerzensschrei aller prügelfreudigen Xbox-360-Besitzer war durch die gesamten Messehallen zu hören. Wie schon der Vorgänger wird auch "Virtua Fighter 5" exklusiv auf Sony-Hardware erscheinen. Die unter Beat'em-Up-Fanatikern hochgerühmte Serie gilt nicht zuletzt wegen des tiefgründigen Kampfsystems als Königin aller Handkantensimulationen. Vor Ort lud bereits die Arcadefassung der Edelklopperei zum Probespiel ein und verzückte mit einer der ansehnlichsten Optiken der gesamten E3 – sprich, "Virtua Fighter 5" sieht fantastisch aus und soll laut Sega-Informationen ohne Abstriche auf die PS3 portiert werden. Beinahe fotorealistische Wassereffekte in überfluteten Stages, fließend animierte und luxuriös texturierte Kämpfer, in der förmlich nach Schweiß riechenden Luft tanzende Blütenblätter, berstende Steinplatten – im Sekundentakt sucht sich das Spielerauge ein neues Objekt der Begierde. Dennoch verlässt sich auch Teil 5 nicht auf optisches Blendwerk: Vorbildlich ausbalancierte Klopper, ein ähnlich hohes Spieltempo wie im Vorgänger, mannigfaltige Wurf- und Griffvarianten trotz nur dreier Buttons sowie der neu hinzugekommene 'Offensive Move' für Annäherungen von der Seite machen "Vitua Fighter 5" zum am heißesten erwarteten Beat'em-Up seit langem.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

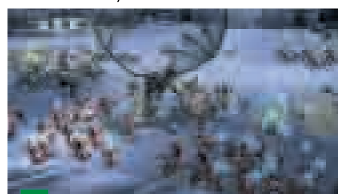
PS2 | **PS3** | Xbox | 360 | NGC | Wii

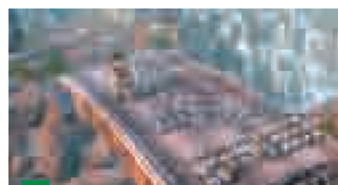
Entwickler:	Sega, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	2007

Die Rückkehr des Königs: Segas Ausnahmeschlägerei spielt sich klasse und sieht zudem genial aus.

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2

Das auf Konsolen kaum unterstützte Strategie-Genre feiert auf der Xbox 360 magischen Einstand: Der Nachfolger des PC-Strategie-Hits erscheint für Microsofts NextGen-Konsole.
Ihr schlüpft in die Rolle von Elfen, Zwergen und anderen Kreaturen aus Tolkiens "Herr der Ringe"-Universum. Die größten Hindernisse für solch epochale Strategie-Spiele stellten früher die Rechenpower und Steuerung dar. Anstatt Maus und Tastatur müsst Ihr Euch nur mit einem Pad bewaffnet durch Mittelerde schlagen. Doch dies klappt dank intelligenten Ideen prima: Mit dem linken Stick wandelt Ihr zielsicher über das Schlachtfeld, während der rechte Knüppel an das Geschehen heranzommt. Außerdem wechselt Ihr variantenreich durch Eure Reihen. Neben spannenden Solo-Missionen gibt's einige Xbox-360-exklusive Mehrspieler-Modi.


360 Setzt Eure Trümpfe wie diesen Drachen strategisch geschickt ein.


360 Trotz unzähliger Lebewesen läuft das Geschehen ruckelfrei ab.

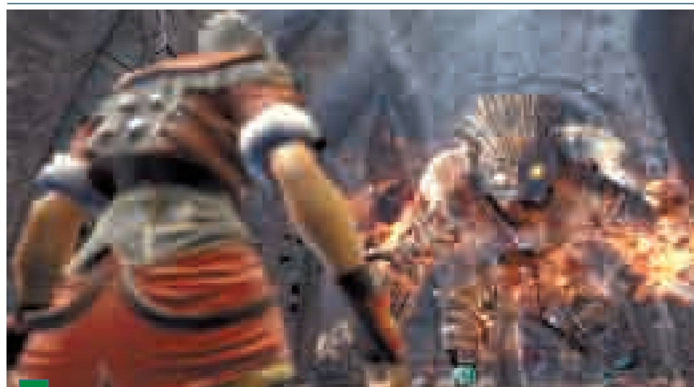
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | **360** | NGC | Wii

Entwickler:	EA, Los Angeles
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Strategie
D-Termin:	3. Quartal

Endlich Strategie-Futter: Die "Herr der Ringe"-Schlacht zeichnet sich durch klasse Steuerung und Top-Story aus.

Enchanted Arms


360 Eis gegen Feuer: Fiesen Riesenmonstern begegnet Ihr mit Angriffen des entgegengesetzten Elements.

Ubisofts Japano-RPG setzt den Schwerpunkt auf Golems und deren Elemente. Die gefährlichen Kreaturen wurden von den Menschen erschaffen, rebellierten aber. So tragt Ihr taktische Rundenkämpfe aus und übernehmt auch die Kontrolle über Feuer- oder Eisgolems. Rollenspielfans dürfen sich schon mal auf klassische Kost in farbenfroher Optik, Online-Gefechte und den ewigen Kampf von Gut gegen Böse freuen.

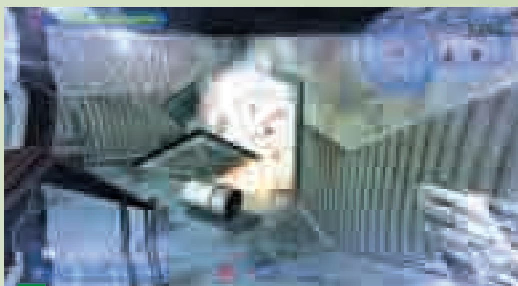
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

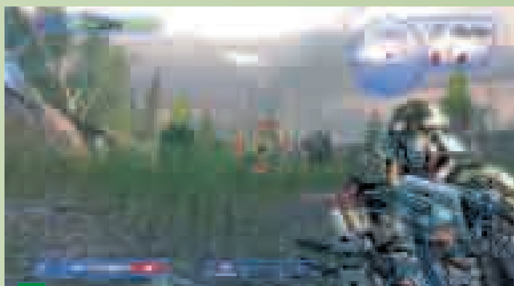
PS2 | PS3 | Xbox | **360** | NGC | Wii

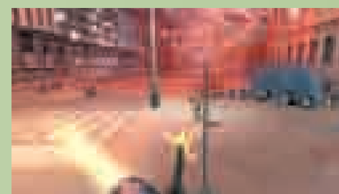
Entwickler:	From, Japan
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	3. Quartal

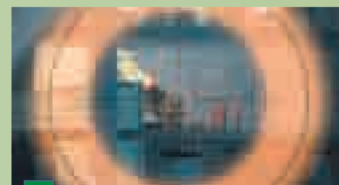
Episches Fantasy-RPG mit neuartigem Element-Ansatz, zahlreichen Charakteren und Online-Anbindung.

Timeshift


360 Drückt die Pausetaste und spaziert unbeschadet durch das größte Inferno oder stoppt Projektile in der Luft.


360 Die Zukunft mag für Swift düster aussehen, die Levels tun es nicht: Kräftige Farben bestimmen das Design.




360 Greift zum Snipergewehr und bemannt das Panzergeschütz (oben).

Reise mit gravierenden Folgen: Als der ehemalige Testpilot Michael Swift für die US-Regierung in die Vergangenheit düst, verändert er ohne es zu wissen den Lauf der Geschichte. Zurück in der Gegenwart muss er sich statt mit neugierigen Wissenschaftlern mit Verfechtern eines totalitären Regimes auseinandersetzen, das Swift zum Staatsfeind Nr. 1 erklärt. Zum Glück trägt Euer Alter Ego noch den Quantum Suit am Leib, mit dessen Hilfe er die Zeit manipulieren kann. Auf Knopfdruck stoppt Ihr in Vivendis Ego-Shooter das aktuelle Geschehen, verlangsamt den Spielablauf oder spult um ein paar Sekunden zurück – Eurer Charakter behält unverschont von allen drei Aktionen weiterhin die Kontrolle über Beweglichkeit und Waffen. Die Zeitmanipulation nutzt Ihr jedoch nicht nur, um Euch auf spektakuläre und bequeme Art der Gegner zu entledigen. Gebraucht Eure einzigartigen Fähigkeiten, um gefährliche und hinderliche Situationen zu meistern: Dank Stopp-Taste entgeht Ihr dem Sog eines gigantischen Ventilators, aktiviert gleichzeitig zwei Türschalter oder marschiert unbeschadet an brennenden Gasleitungen vorbei. Ein gleichsam funktionelles wie spaßiges Spielprinzip, doch noch laden sich die Energiekammern der verschiedenen Zeitkontrollen zu schnell auf – die Schwierigkeit, gegen Feind und Leveldesign zu bestehen, schrumpft auf ein Minimum. In grafischer Hinsicht bedarf es dagegen keiner Nachbesserung: "Timeshift" gefällt mit thematisch abwechslungsreichen Leveln und einem Sortiment an ausgefallenen und detaillierten Waffen wie dem Flammen-Nadelwerfer.

MAN!AC-Prognose (10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0)

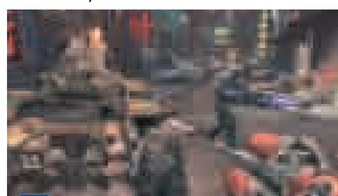
PS2 PS3 Xbox **360** NGC Wii

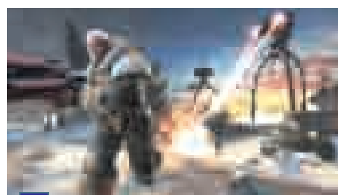
Entwickler:	Saber Int., USA
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2006

Schick designte Ego-Action mit faszinierender Zeitkontrolle – spielerisch noch nicht ganz ausbalanciert.

Unreal Tournament 2007

Auf der E3 zeigten die Shooter-Spezialisten von Epic lediglich die PC-Fassung der heiß ersehnten Multiplayer-Schlacht. Diese imponierte mit stetem Effektgewitter, hochdetaillierten Spielermodellen und bizarr anmutenden Planetenoberflächen, krankte aber noch an schwankender Texturqualität und Bildratenschluckauf. Enthüllt wurde die 'Warfare'-Kampagne: In der Mischung der beliebten Spielmodi 'Onslaught' und 'Warfare' bestreitet Ihr Angriffs- und Verteidungsmissionen, erobert vorgegebene Punkte und attackiert den feindlichen Powernode. Neue Vehikel, von denen vor allem die furchteinflößenden Dark Walker beeindruckten, sind ebenso mit an Bord wie altbekannte Wummen und Gefährte. Online wie offline (gegen Bots) messt Ihr Euch mit 32 todesmutigen Kombattanten, sogar eine 'Vehicle-Capture-the-Flag'-Variante wird enthalten sein.


PS3 Auch urbane Bezirke werden in "UT 2007" zum Schlachtfeld umfunktioniert.


PS3 "Half-Life 2" lässt grüßen: Die Dark Walker erinnern stark an Valves Tripods.

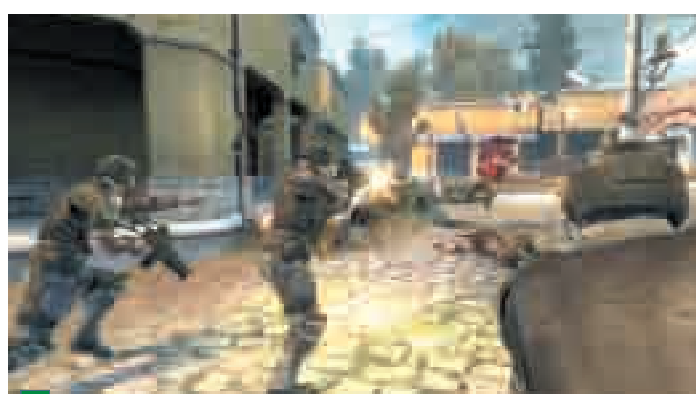
MAN!AC-Prognose (10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0)

PS2 **PS3** Xbox 360 NGC Wii

Entwickler:	Epic, USA
Hersteller:	Midway
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2007

Der NextGen-Mutliplayer-König? Actiongeladenes Shooterfest mit feiner Technik – vielleicht auch bald auf 360?

Frontlines: Fuel of War


360 In "Frontlines" bleibt es Euch überlassen, ob Ihr das Schlachtfeld als Infanterist, Medic oder Techniker entert. Auch Fahrmissionen stehen auf dem Programm.

20 Jahre in der Zukunft sind die Energiereserven der Erde aufgebraucht, ein bewaffneter Konflikt ist die unvermeidliche Folge. Im taktisch angehauchten Ego-Shooter "Frontlines" erkämpft Ihr wichtige Stellungen, ordnet Luftschläge an, dirigiert unbemannte Drohnen und erfreut Euch an rießigen Maps, die dank Streaming ohne Ladezeiten auskommen. Noch nicht NextGen-reif: öde Texturen und triste Umgebungen.

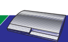
MAN!AC-Prognose (10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0)

PS2 **PS3** Xbox **360** NGC Wii

Entwickler:	Kaos Studios, USA
Hersteller:	THQ
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2007

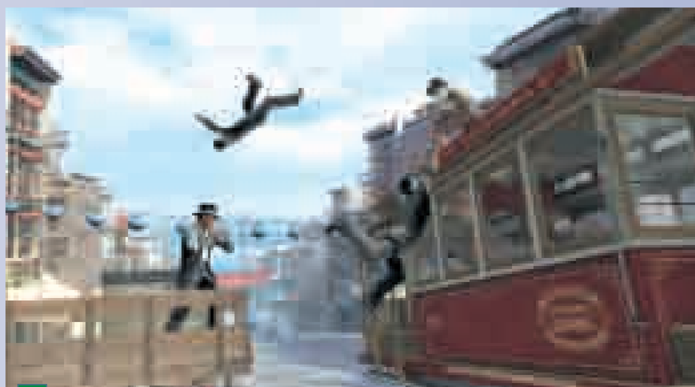
Teambasierter Kriegsshooter mit massig Mehrspieler-Potenzial – die Technik hinkt allerdings noch hinterher.







Indiana Jones



360 Straßenbahnfahrt à la Dr. Jones: Bei der hektischen Schlägerei wehren sich die Widersacher mit allen Mitteln und zeigen großen Überlebenswillen.



PS3 Drei Schurken wollen Indy an die Gurgel: Schnappt Euch den Holzknüppel, um den Lumpen Manieren beizubringen.

Der abenteuerlustige Archäologe Dr. Henry "Indiana" Jones kehrt vor dem lang erwarteten vierten Film auf die virtuelle Bühne zurück.
Das Hauptaugenmerk legte LucasArts auf die Gegnerintelligenz. Eure Vasallen kämpfen regelrecht um Ihr virtuelles Dasein. Wenn Ihr etwa in einer rabiaten Prügelei Eure Feinde von einer Brücke oder einem Bus schubst, klammern sie sich am Rand fest. Daneben machen Euch verschiedene Steuerungs-Aufgaben das Leben schwer: Indy steht zum Beispiel auf einer wackeligen Brücke, Ihr kontrolliert in dieser heiklen Situation aber nicht etwa den Protagonisten, sondern das Bauwerk. Plötzlich herunterfallende Steine erschweren die wackelige Lage zusätzlich – hübsch: die Animationen von Dr. Jones sahen schon in dieser frühen Fassung äußerst realistisch aus. In Handgemengen lasst Ihr nicht nur Eure Fäuste sprechen, sondern erzieht Halunken auch mit Peitschenhieben. Viele Spieldetails gab LucasArts allerdings nicht preis: Indys Abenteuer beginnt 1939 – sprich, ein Jahr nach "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug". George Lucas trägt einiges zur Story bei, das Spiel orientiert sich jedoch nicht an dem vielleicht nächstes Jahr erscheinenden vierten Teil der "Indiana Jones"-Saga.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

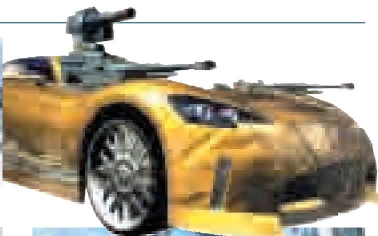
Entwickler:	LucasArts, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2007

Abenteuer mit Indiana Jones, das nichts mit dem eventuell im nächsten Jahr erscheinenden Film zu tun hat.

Full Auto 2: Battlelines



PS3 Mit Gewalt zum Sieg: Die 25 Autos lassen sich mit 20 Waffen aufrüsten.



PS3 Crashparade: Der Multiplayer-Modus setzt verstärkt auf den Derby-Stil.

Fahrerwechsel bei Pseudo Interactive: In der Fortsetzung von "Full Auto" sitzen nicht mehr Xbox-360-Piloten hinter dem Steuer – das Rabiat-Rennspiel erscheint exklusiv zum Start der Playstation 3. Für den zweiten Teil versprechen die Entwickler das bewährte Crash-Konzept im Einzelspieler-Modus mit abwechslungsreicheren Strecken und Wettkampfarten zu erweitern. Auch das Multiplayer-Sortiment wird mit neuen Arena- und Renn-Varianten bestückt – insgesamt können acht Teilnehmer online respektive zwei Spieler auf einer Konsole gegeneinander antreten. Trotz detailverliebter Grafikpracht soll "Full Auto 2: Battlelines" diesmal mit stabilen 60 Bildern laufen.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Pseudo Int., USA
Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal

Mehr Strecken, mehr Waffen: Wenn "Full Auto 2" noch flüssig läuft, könnte es mit dem Hit klappen.

Fatal Inertia





PS3 Das "Wipeout" der Playstation 3: Koei setzt auf futuristische Rennboliden und versüßt dem Spieler die Raserei mit etlichen Spielvarianten.

In "Fatal Inertia" schwebt Ihr mit aerodynamischen Gleitern durch enge Höhlen, vereiste Bergtäler, über Wasserflächen oder durch prickelndes Nass. Eure Mitstreiter haltet Ihr mit unkonventionellen Waffen auf Entfernung. Neben normalen Rennen messt Ihr Euch mit der Konkurrenz in explosiven 'Demolition Derbys'. Die pfeilschnelle Optik mit schönen Spiegeleffekten berauscht schon nach wenigen Kurven.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Koei, Kanada
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal

SciFi-Flitzerei mit rasanten Straßenrennen, Rallye-Driftereien und derben Verwüstungsschlachten.

Pro Evolution Soccer 6

Konamis Edel-Simulation erscheint nicht mehr pünktlich zur WM. Dafür entschädigen uns die Entwickler mit zahlreichen Neuerungen: Freut Euch auf frische lizenzierte Club- und Nationalteams, eine spannende internationale Herausforderung und bessere Spielerkontrolle. Den Schwerpunkt legt Konami auf die KI. Im Angriff laufen sich Eure Mitspieler geschickt frei, während sich die Verteidigungs-Reihen taktisch klug organisieren. Dank massig neuen, herrlichen Animationsphasen taucht Ihr noch tiefer in die Rasenschach-Simulation ein, die Kicker reagieren sofort auf Eure Tasteneingabe. Der dezent schnellere Spielablauf stellt eine gute Mischung aus Arcade-Fußball und Simulation dar. Ausserdem gibt es keine Cheater-Tore mehr.



PS2 Die Entwickler legen mehr Wert auf Abwehr- und Zweikampfverhalten.



PS2 Die freistehenden Spieler bieten sich an und laufen sich klug frei.

MAN!AC-Prognose: PS2, 360

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Oktober

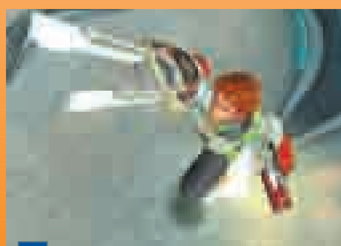
Konamis Gourmet-Fußball-Sim glänzt mit schnellerem Spiel, herrlichen Animationen und keinen Cheater-Toren.

Phantasy Star Universe

Sega veröffentlicht das große Online-Rollenspiel-Projekt Ende des Jahres für die Playstation 2 und im 2007 für Microsofts Xbox 360. Im fertigen Spiel formiert Ihr Eure Gruppe mit bis zu fünf Spielern, bei der E3-Demo musste man sich mit drei Mitstreitern zufrieden geben. In den zwei Levels ging es hauptsächlich darum, hilflose Charaktere aus den Fängen übler Schergen befreien. Kleine Störenfriede putzt Ihr locker mit simplen Combo-Attacken von der Bildfläche. Bei größeren Brocken wie dem gezeigten Endgegner müsst Ihr jedoch taktisch geschickt zwischen Fern- und Nahkampfwaffen wechseln. Laut Sega ähnelt das einsteigerfreundliche Lobby-System dem Prügelspiel "Dead or Alive 4" für die Xbox 360.



PS2 'Boom'bastisch: Mit solchen Attacken flößt Ihr Feinden Respekt ein.



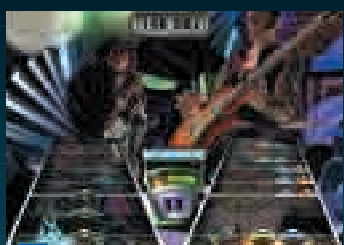
PS2 Verändert Waffenform und Kleidungsfarbe nach Eurem Gusto.

MAN!AC-Prognose: PS2, 360

Entwickler:	Sonic Team, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2007

Online-Rollenspiel mit vielseitigen, individuellen Einstellungsmöglichkeiten und guter Lobby.

Guitar Hero 2



PS2 Spieler 1 lässt ein Solo vom Stapel, Spieler 2 zelebriert Powerchords.



PS2 Die Rocklady links übernimmt den Gitarren-Part, Mr. Tattoo den E-Bass.

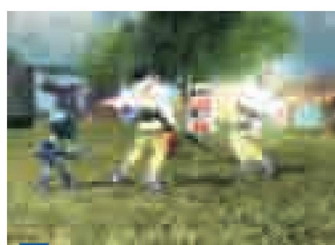
Kein Hitspiel ohne Nachfolger: Das Gefühl von Abzocke löst sich beim Ausprobieren von "Guitar Hero 2" aber sofort in Wohlgefallen auf. Kritikpunkte am Vorgänger wurden konsequent ausgemerzt und der Multiplayer-Modus um spaßige Optionen erweitert. In der Coop-Variante darf z.B. einer den Gitarristen und der andere den Bassisten mimen. Oder Spieler 1 übernimmt den Lead- und Spieler 2 den Rhythmusgitarren-Part. Ihr rockt dann gemeinsam für das Punktekonto und müsst zur Aktivierung der Star Power gleichzeitig die Plastikklampfen in die Höhe reißen. Zurzeit ist die Songliste noch etwas dürftig, aber im Gespräch zeigten sich die Entwickler zuversichtlich, dass sie auch die großen Acts für ihr Ausnahmespiel gewinnen können.

MAN!AC-Prognose: PS2

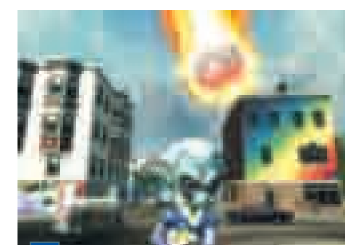
Entwickler:	Harmonix, USA
Hersteller:	Red Octane
Genre:	Musikspiel
D-Termin:	4. Quartal

Um intelligente Features wie Trainings- und Coop-Modus erweitert, bringt auch Teil 2 jede lahme Party auf Trab.

Destroy All Humans 2



PS2 Cryptos Lieblingsbeschäftigung: tumbe Menschen malträtieren.



PS2 Hilfe von oben: Der Meteorit sorgt für praktische Rundum-Verwüstung.

Das griesgrämige Alien Crypto verschlägt es erneut auf die Erde, wo es seiner schlechten Laune freien Lauf lässt – in "Destroy All Humans 2" ist nichts und niemand heilig. Die humorvolle Fortsetzung der skurrilen Menschenjagd ist diesmal in den 60ern angesiedelt und nimmt nach dem Mottto 'Make War Not Love' alles von James Bond bis hin zu japanischen Monsterfilmen auf die Schippe. Jetzt seid Ihr rund um den Erdball unterwegs und könnt die Szenarien deutlich freier erkunden. Neben den gewitzten Waffen des Erstlings kommen acht neue Meuchelwerkzeuge dazu, darunter die Möglichkeit, einen Meteoritenschauer abzurufen. Besonders fein: In der Fortsetzung dürfen jetzt zwei Aliens gleichzeitig im Coop-Modus ran.

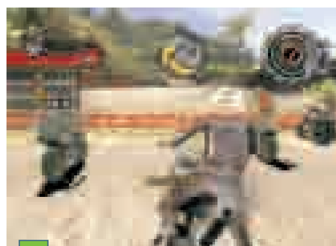
MAN!AC-Prognose: PS2

Entwickler:	Pandemic, AUS
Hersteller:	THQ
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

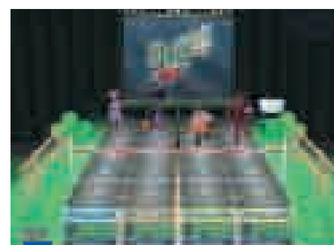
Humorvoller SciFi-Actionspaß mit viel Witz und deutlich aufgebohrten Möglichkeiten zur skurrilen Zerstörung.

Quo vadis, aktuelle Konsolengeneration?

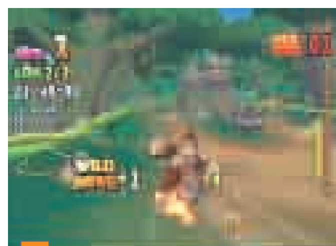

PS2 Exklusive Schnetzelei: Kratos' Action-Epos geht in Runde zwei.

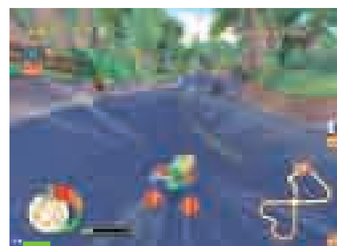

XB Exklusive Motorrad-Hatz: Flitzt über sandige Strecken in "Crusty Demons".

Die aktuelle Konsolengeneration fand auf der E3 nur wenig Beachtung, doch Totgesagte leben bekanntlich länger: So erscheinen in diesem und nächsten Jahr immer noch eine Reihe an Titeln für die PS2, Xbox und Nintendos Gamecube – einige davon sogar exklusiv. Das Software-Angebot teilt sich dabei in drei Kategorien auf: Fortsetzungen bekannter Marken, Filmumsetzungen und Neuheiten. Die Sequels verteilen sich über alle Genres: Rollenspieler freuen sich auf **Final Fantasy 12** (PS2) und **Dawn of Mana** (PS2), Action-Fanatiker kriegen **God of War 2** (PS2) und **Destroy All Humans 2** (PS2, Xbox), Prügler hauen sich mit **King of Fighters 2006** (PS2). Auch EA schickt seine üblichen Verdächtigen in die letzten zwei bis drei Jahresrunden (vermehrt auf PS2). Film- und Serien-Fans merken sich **Reservoir Dogs** (PS2, Xbox), **Family Guy** (PS2, Xbox, NGC), **The Ant Bully** (PS2, NGC) und **The Fast and the Furious** (PS2) vor. Erfreulich fallen die verbliebenen Neuheiten aus: Besonders das vielversprechende SciFi-Rollenspiel **Rogue Galaxy** (PS2), Segas Mafia-Drama **Yakuza** (PS2), Capcoms kunstvolles Action-Adventure **Okami** (PS2), der kuriose Genre-Mix **Super Paper Mario** (NGC) und Namcos knuffiger Fun-Racer **Pac-Man World Rally** (PS2, Xbox, NGC) halten die Stellung für die alten Systeme. Also versteigert Eure Konsolen nicht auf Ebay und lasst sie noch nicht auf dem Dachboden verstauben, denn das hätte die aktuelle Hardware-Generation nicht verdient. *rf*

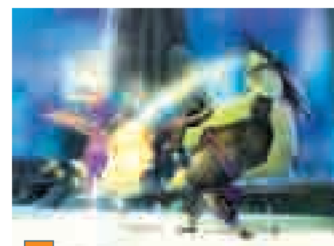

PS2 Sportexperten raten sich auf der PS2 durch "Buzz: Das Sport Quiz".


XB Die Filmumsetzung "Reservoir Dogs" erscheint für PS2 und Xbox.


NGC Exklusive Trommel-Raserei: In "DK Bongo Blast" düst Ihr um die Wette.


XB Namcos Fun-Racer "Pac-Man World Rally" flitzt auf allen Systemen.


PS2 "NBA Live 07" wird wahrscheinlich nur noch auf der PS2 punkten.


NGC Knuddel-Drache "Spyro" hüpft für Sony, Microsoft und Nintendo.

▪ ▪ ▪ Die zehn Messehighlights exklusiv für PS2, Xbox und Gamecube ▪ ▪ ▪

Name	System	Genre	Hersteller	Release	Fazit
Destroy All Humans	PS2, Xbox	Action	THQ	4. Quartal	Herrlich skurriler SciFi-Actionspaß mit witzigen Parodien und durchgeknallten Waffen
DK Bongo Blast	NGC	Geschicklichkeit	Nintendo	4. Quartal	Flotter Fun-Racer in fünf Welten. Der Clou: Ihr steuert DK und Co. mit den Bongo-Trommeln
Final Fantasy 12	PS2	Rollenspiel	Square-Enix	2007l	Herrlich präsentiertes RPG mit überarbeitetem Kampfsystem und etlichen Neuerungen
God of War 2	PS2	Action	Sony	2007	Kratos mischt die Götterwelt wieder auf – trotz wenig Neuerungen ein Action-Kracher
Guitar Hero 2	PS2	Musikspiel	Red Octane	4. Quartal	Rockt mit 55 Songs und wählt im Coop-Modus zwischen Solo-, Bass- und Rhythmus-Gitarre
Okami	PS2	Action-Adventure	Capcom	3. Quartal	Die Clover Studios begeistern mit einem grafisch und spielerisch meisterlichen Abenteuer
Pac-Man World Rally	PS2, Xbox, NGC	Rennspiel	Namco	3. Quartal	Knallbunter Spaß-Flitzer mit eingängiger Steuerung und skurrilem Fahrerfeld
Super Paper Mario	NGC	Jump'n'Run/RPG	Nintendo	4. Quartal	Pfiffiger Genre-Mix mit viel Nostalgiebonus und überraschenden Spielelementen
Rogue Galaxy	PS2	Rollenspiel	Sony	2007	Episches SciFi-Rollenspiel von den "Dragon Quest 8"- und "Dark Chronicle"-Machern
Yakuza	PS2	Action-Adventure	Sega	4. Quartal	Fesselnde Story im japanischen Mafia-Milieu mit simplem, effektiven Prügelsystem.

VIDEO AUF DVD!

Xenosaga 3:
Also sprach Zarathustra

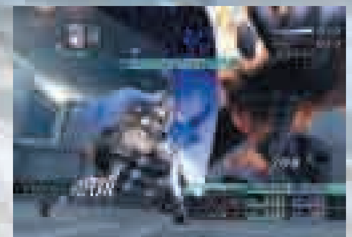


Alles wird besser: Nachdem sich Teil 2 ganz auf die komplexe Story verließ, soll die neue Episode wieder verstärkt Wert auf ein flüssiges Spielerlebnis legen.



PS2 Die lästigen Ladepausen vor den Gefechten sind Vergangenheit, auch die Auseinandersetzungen wurden gehörig entschlackt.





PS2 Wurde wohl von Nietzsches Visionen des 'Übermenschen' inspiriert: Die künstliche Super-Walküre Kosmos gehört zu den kampfstärksten Charakteren.



PS2 Wir haben die knackige Kosmos als Gruppenführerin bestimmt – aber hinter ihr verbirgt sich wie bei den umherschwirrenden Feinden eine ganze Kämpfertruppe.

"Wie kommen die Japaner nur immer wieder auf solche Untertitel?" wird sich manch einer fragen – und "Wer zum Teufel war Zarathustra?". Die Aufklärung: In seinem Buch "Also sprach Zarathustra" macht der deutsche Philosoph und Philologe Friedrich Nietzsche (1844-1900) aus der historischen Figur des Zarathustra (oder auch 'Zoroaster', vor über 8.000 Jahren im heutigen Iran) einen vor sich hin brütenden Weisen, mit dessen Hilfe er seine komplexe Kosmologie erklärt. Im Zentrum des Werks: der Kreislauf der Existenz, die Ankunft des 'Übermenschen' sowie die Erweiterung des vom echten Zoroaster gepredigten 'Gut und Böse/Schwarz und Weiß'-Farbspektrums um zahllose Graustufen.

Was? Wir sollen das hochtrabende Gelaber lassen und endlich zur Sache kommen? Schade: Wenn Ihr so denkt, dann ist "Xenosaga 3" kein Spiel für Euch – denn wie seine beiden Vorgänger bombardiert Euch auch "Also sprach Zarathustra" geradezu mit philosophischen Fragen und Nietzschen Werten. Immerhin über acht Stunden Dialog-Sequenzen war die komplexe Handlung den japanischen Monolith-Entwicklern wert! Aber keine Angst – ein bisschen Spiel gibt's auch dazwischen: Fans der Serie (von der es bisher leider nur Teil 2 nach Deutschland schaffte) freuen sich über ein Wiedersehen mit sieben spielbaren Charakteren – und auf eine ganze Reihe neuer Waffenbrüder. Heldin ist eine ebenfalls schon bekannte zottelhaarige Manga-Amazone: Die schnuckelige Shion hat Vector Ind. inzwischen verlassen und schließt sich der Untergrundgruppe Scientia an, um die Gnosis-Epidemie zu ergründen.

Mecha-Rollenspiel

Aber abseits der komplexen Handlung ist "Xenosaga 3" vor allem eines: ein hochdynamisches SciFi-Rollenspiel mit reichlich via Menü angewendeter Waffengewalt und übergroßen Kampfrobotern. Mecha-Freunde frohlocken, denn Ihr dürft die Kolosse auch in die Rundenkämpfe pilotieren – und zwar gleich nachdem Ihr in die bereits vor dem Gefecht sichtbaren Gegner hinein gerannt seid. Außer deutlich reduzierten Ladepausen, Waffenläden (gab's vorher nicht!), motivierenden Geschicklichkeitstests und knobligem Blöcke-Geschubse bietet das neue "Xenosaga" auch heimtückische Fallen. Wer Letztere geschickt auslegt, der genießt in der anschließenden Auseinandersetzung mit dem derart übertölpelten Feind teils saftige Boni. *rb*

Xenosaga 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Systeme: **PS2** | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Monolith, Japan
Hersteller:	Namco
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	unbekannt

Story-geprägtes SciFi-Spektakel mit Philosophie-Einschlag, flotten Taktik-Gefechten und 3D-Optik in edlem Anime-Stil.



MAN!AC extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

Feature: "Resident Evil"- Sammlerstücke, Doktor-Spiele **Next Level:** Grafik von morgen, Teil 3 **Web-Tipp:** Spiele selbst gemacht **Retro:** Fußball der Prä-Polygon-Ära, Pixel-Bosse – Level 4 **Retro-Anzeige:** Resident Evil Director's Cut

Heft im Heft

horror pretiosen

Die wunderbare Welt des "Resident Evil"-Merchandise

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.



präsent

ZEHN JAHRE "RESIDENT EVIL" – BEGLEITET UNS AUF EINEM AUFREGENDEN STREIFZUG DURCH DIE KURIOSE MERCHANDISE-WELT VON CAPCOMS GOLDESEL.

>>I "You have once again entered the world of survival horror – good luck!" Capcom hätte wohl im Traum nicht daran gedacht, dass man es 1996 mit einem 3D-Action-Adventure names "Biohazard" (im Westen "Resident Evil") für die Playstation zum zweiten Mal nach "Street Fighter" schaffen würde, ein komplett neues Genre – Survival Horror – mit unzähligen Nachahmern zu begründen. Und ebenso wie bei "Street Fighter" nutzte man diesen unverhofften Erfolg geschickt aus – auf stolze sieben Teile der storyrelevanten Hauptreihe, fünf Spin-Offs und zwei Handheld-Episoden brachte es Capcoms erfolgreichste 3D-Serie mittlerweile. Und nach der Generalüberholung mit Teil 4 ist noch lange kein Ende in Sicht. Wir nehmen das zehnjährige Jubiläum der Zombiehatz zum Anlass, Euch auf eine Reise in die faszinierende Welt des "Biohazard"-Merchandise einzuladen – viel Spaß mit den schönsten, sehenswertesten, seltensten und kuriosesten Gimmicks rund um das Survival-Horror-Spektakel!

Lesestoff

Eine der günstigsten Einstiegsmöglichkeiten ins "Biohazard"-Universum ist es, sich den ein oder anderen der zahlreichen Schmöker zu holen. Die mittlerweile siebenteilige Romanreihe mit teils an die Spielstorys angelehnten, teils erfundenen Geschichten rund um Zombies, Licker & Co. von S. D. Perry ist leider von durchwachsener Qualität und nur bedingt zu empfehlen. Vielleicht wurde deshalb entschieden, dass beim kommenden "Biohazard 8: Rose Blank" mit Tadashi Aizawa ein neuer Schreiberling Hand anlegen darf. Das sehr gute Werk "Biohazard Archives" (über 350 Seiten) ist mittlerweile auch ins Englische übersetzt worden. Aus Nippon sehr zu empfehlen sind die erst kürzlich erschienenen "Biohazard – The Catalysis" (ein Artbook mit Bonus DVD), "Biohazard 4 Soundtrack Book" (ein Artbook mit Doppel-CD) sowie die "Biohazard Ad Arts Collection" mit 120 Seiten Motiven aus

▲ Das "5th Anniversary Ashford Gold Luger Airsoft Gun Set" glänzt mit feinen Details und guter Verarbeitung.

▲ Für knapp 20 Euro ein Muss: Der 350 Seiten dicke Schmöker "Resident Evil Archives" behandelt alle Teile (bis auf 4) inklusive dem verschollenen "Biohazard 1.5".

▲ Zwei Hochglanz-Bildbände mit DVD bzw. CD-Bonus: "Biohazard Catalysis" & "Biohazard 4 Soundtrack Book".



wie drankommen?

An original "Biohazard"-Collectibles zu kommen, ist für Fans hier zu Lande in den meisten Fällen weder einfach noch günstig. Hier eine Reihe von Anlaufstellen:

- **www.play-asia.com:** Eine sehr gute Adresse, wenn es um die Spiele selbst, Soundtracks, Bücher und Memory Cards geht. Nachteil: hohe Versandkosten und in den meisten Fällen Zollaufschlag.
- **www.e-capcom.com/biohazard/index.shtml:** Offizielle Capcom-Site mit ständig wechselndem Angebot für "Biohazard"-Nerds. Aktuelle Highlights: Handy-Schalen im speziellen Umbrella- und S.T.A.R.S.-Design.
- **www.residentevilshop.de:** Nur bedingt zu empfehlender deutscher Shop mit umfangreicher Auswahl. Achtung: Fakes & Apothekenpreise!
- **www.ebay.de & www.ebay.com:** Auf der US-Site ist die Auswahl reichhaltiger. Achtung: Auf beiden Sites existiert eine Flut von Fälschungen! Vorsicht bei Anbietern aus Hong Kong.
- **www.phantom-web.com:** Japanischer Military-Shop, der auch offizielle "Biohazard"-Produkte führt, spezialisiert auf Kleidung (T-Shirts, Kampfwesten, Bomberjacken).
- **www.rinkya.com:** Die einzige Möglichkeit für Nicht-Japaner bei Yahoo-Auktionen kostbare "Biohazard"-Goodies zu ersteigern. Sehr hohe Kosten vermiesen aber schnell den Spaß.

evil

zehn Jahren Anzeigenkampaganen. Für Hardcore-Sammler dagegen noch sehr interessant ist "Another Side of Biohazard", das jedoch viel japanischen Text enthält, aber u.a. mit skurrilen Umbrella-Medikamenten und vielen Bildern aus dem "Biohazard"-Merchandise-Bereich aufwarten kann.

Biohazard 1.5

Kenner der Serie wissen, dass es von "Biohazard 2" 1997 bereits eine weit fortgeschrittene, nie veröffentlichte Version gab, die seitdem in Fan-Kreisen als "Biohazard 1.5" kursiert. Wer einen Blick darauf erhaschen und z.B. wissen möchte, wie die nie zum Einsatz gekommene und letztlich gegen Claire Redfield ausgetauschte Elza Walker ausgesehen hat, hat mehrere Möglichkeiten: In der japanischen "Biohazard Director`s Cut Dual Shock"-Version für PSone befindet sich eine Bonus-Disc mit mehreren Videos, im dicken Schmöker "Biohazard Archives" verbergen sich Artworks zu "Biohazard 1.5" und im Capcom E3 Guide 1997 wird "Resident Evil 2" mit Screenshots und Texten der verworfenen Version beworben. Der Code an sich schlummert aber wohl für alle Zeiten neben der N64-Modul-Version von "Resident Evil Zero" in einem gut gesicherten Capcom-Verlies.

Hände hoch!

Besonders beliebt beim deutschen Zoll sind die Airsoft-Replikas der "Resident Evil"-Handfeuerwaffen – sie können mangels entsprechendem Prüfsiegel rigoros einbehalten werden. Umbrella UBCS Magnum Revolver von Tanaka Works aus "Biohazard Zero" oder die vielen Tokyo Marui Special Editions wie die Samurai Edge Standard & Custom Waffen mit dekorativem S.T.A.R.S.-Logo im Griff und Alu-Case mit Kendo-Gunshop-Plakette sowie die Desert Eagle aus "Biohazard 2" fristen hier zu Lande wohl eher ein seltenes Dasein. Ist Euch das zu risikoreich, könnt Ihr Euch alternativ auch der "Biohazard 4"-Metal-Gun-Collection widmen. Dabei handelt es sich um Miniaturausgaben aus Metall der Handgun, Blacktail, Red 9 & Magnum, die per Zufallsprinzip als Bonus an Vorbesteller der PS2-Version in Japan gingen.

Feurio!

Zippos aus der Welt von Umbrella und R.P.D. sind klein, dekorativ, hochwertig verarbeitet, allesamt streng limitiert (meist auf 1.000 Stück) und somit eines der beliebtesten "Biohazard"-Sammlerstücke. Die meisten der ca. 25 Motive stammen aus den Jahren 1998 bis 2001 zu "Biohazard 2, 3 >>>



▲ Airsoft Replikas der "Resi"-Knarren wie der UBCS Magnum Revolver von Billy Coen aus "Biohazard Zero" von Tanaka Works.



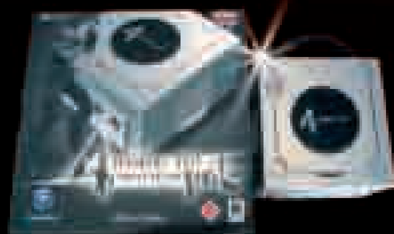


▲ Rechts: Cover-Galerie mit "Resident Evil 4"-Motiven aus USA, Japan & Deutschland. Oben: Der japanische Director's Cut (Dual-Shock-Version) des Originals enthält Filme zu "Biohazard 1.5".

▲ "Biohazard Code: Veronica" spielt man auf Dreamcast stilecht mit der Red Claire Special Edition Konsole oder der noch selteneren Blue-S.T.A.R.S.-Version.

▶ Der edle Biohazard 5th Anniversary Nightmare Returns Metallkoffer mit feinen Design-Details ist prall gefüllt mit Zombie-Memorabilia wie Wesker's Report.

▲ Die beiden Figuren & Zippo-Sets aus "Biohazard 2".


▲ Nur als PAL-Version erhältlich: der silberne "Resident Evil 4"-Gamecube.

>>> Last Escape und Code: Veronica". Die aktuellen eBay-Preise für ein Original schwanken zwischen 50 und 90 Euro. Hervorzuheben sind noch die zwei besonderen "Biohazard 2 Figure & Zippo"-Sets mit Statuen von Claire Redfield und Leon S. Kennedy, limitiert auf 1.500 Stück und mit ca. 15.000 Yen (etwa 105 Euro) offiziellem Verkaufpreis damals schon kein Schnäppchen. Heute sind sie einiges mehr wert.

Konsolen-Kunst

Zum Release von "Biohazard Code: Veronica" auf Dreamcast schnürte Capcom zwei besondere Hardware-Pakete. Inhalt: spezielle, transparente Konsolen im Red-Claire- und Blue-S.T.A.R.S.-Design mit passendem Joypad. Dazu gab es eine VMU mit "Biohazard"-Logo, das Spiel selbst als Limited Edition im roten Schuber und eine Rockfort Prison Plakette. Insgesamt wurden 2.000 Einheiten von diesem Set produziert, mit einem Verhältnis Red Claire zu Blue S.T.A.R.S. von neun zu eins, die zufällig verpackt wurden. Achtung: Es gibt auch Red Claires ohne Limitierungs-Plakette – Sega bzw. Capcom haben für das Update "Biohazard Code: Veronica Complete 2001" noch eine Hand voll nachproduzieren lassen und über den Segadirect Onlineshop vertrieben. Zum Release der deutschen Version von "Code: Veronica" wurde in Zusammenarbeit mit Capcom, Sega und Eidos (damaliger Vertriebspartner von Capcom) ein Airbrush-Dreamcast mit wunderschönem Claire-Redfield-Artwork beim Atelier Rachu in Berlin (www.top-airbrush.de) in Auftrag gegeben, von dem nur eine Hand voll Exemplare existieren, die nur über Preisausschreiben zu ergattern waren. Nicht zuletzt haben auch wir sonst so benachteiligten Europäer einmal Glück gehabt: Zum Gamecube-Launch von "Resident Evil 4" erschien ausschließlich im PAL-Territorium ein schmucker silberner Würfel mit "Resi"-Deckeleinsatz und passendem Joypad in spezieller Verpackung mit Making-of-Mini-DVD als Dreingabe.

Fünf Jahre Horror

2001 ließ es Capcom in Japan ausgiebig krachen: Eine Reihe der schönsten und heute heiß begehrten Zombie-Memorabilia tragen das noble "Biohazard 5th Anniversary"-Logo, allen



▲ ▶ Original und Fälschung: Links und rechts seht Ihr zwei Hong-Kong-Plagiate und hervorgehoben bzw. in der Mitte ein "Biohazard"-Original-Zippo von Capcom. Rechts: "Biohazard"-Postkarten-Set.



Top 10 Sammlerstücke

Hier unsere subjektive Auswahl der zehn Top-Collectibles aus der "Biohazard"-Welt:

1. Biohazard Zero Prototyp-Modul für das N64
2. Biohazard Code:Veronica Blue S.T.A.R.S. Dreamcast Box Set
3. Resident Evil Code: Veronica Airbrush Dreamcast
4. Biohazard Code: Veronica Silver Card Collection
5. Biohazard 5th Anniversary Special Package Suitcase
6. Biohazard Airsoft Guns Gold Lugers & Samurai Edge Custom
7. Biohazard Claire & Leon Figur + Zippo Sets
8. Biohazard Collector's Box Cube inkl. Wesker's Report 2
9. Biohazard 4 Leon's Collection Puerta del Sol Pendant
10. Biohazard Sound Chronicle Best Track 6-CD Box Set

Edel und teuer: Lederjacke und Schmuck aus der "Biohazard 4 Leon's Collection".

Schocker-Erinnerung: Der kleine Cerberus-Modellbausatz war ein Not-for-Sale-Goodie für Vorbesteller der Japan-Version von "Biohazard Zero".

Auf nur 300 Stück limitiert: Die "Biohazard Code: Veronica Silver Card Collection". Links: Memory Card im "Biohazard Outbreak"-Design mit gravierter Patrone.

voran das berühmt-berüchtigte, auf 10.000 Stück limitierte "Biohazard 5th Anniversary Special Package". In einem stilechten Metallkoffer finden sich neben den Spielen folgende Highlights: ein Siegelring, ein Kugelschreiber aus Metall sowie eine DVD mit dem Titel "Weskers's Report", in der der S.T.A.R.S.-Oberschurke die "Biohazard"-Geschehnisse aus seiner Sicht Revue passieren lässt. Ebenfalls ein absolutes Highlight stellt das Ashford Gold Luger Set inklusive Wandhalterung dar. Inhalt: Airsoft-Replikas der Guns von Steve 'Leo' Burnside. Als Reminiszenz an alle Deutsch sprechenden Nippon-Games-Fans findet sich auf ihnen folgender Text: Waffenfabrik Heinrich Krieghoff, Suhl 1939. Nicht unerwähnt bleiben soll auch das vierteilige 5th Anniversary Zippo-Set mit Zombie-Reliefdruck in den Ausführungen Schwarz, Chrom und Blaumetallic. Alle "5th Anniversary"-Merchandise-Artikel sind heutzutage leider kaum noch zu bekommen und haben einen entsprechend hohen Sammlerwert.

Leon's Collection

Im Cosplay-verrückten Japan war es nur eine Frage der Zeit, bis Capcom auf den Trichter kommt, das Outfit eines "Biohazard"-Charakters feilzubieten. Im Februar 2005 konnte der Leon-S.-Kennedy-Fan bei Lederjacke, Biker Boots, Shirts und After Shave zuschlagen. Das Merchandise war im Luxus-Segment angesiedelt: Jeans mit "Biohazard 4"- Logo auf der Gesäßtasche für 175 Euro, Biker Boots von JJJ für 470 Euro oder Lederjacke von Machinehead für über 1.000 Euro verlangten auch nach Luxus-Fans mit großem Geldbeutel. Ein echter Hingucker war das Puerta del Sol Pendant aus 950er Silber mit Titanbeschichtung und echtem schwarzem Diamanten (285 Euro). Trotz der gepfefferten Preise war die Kollektion ein voller Erfolg und im Handumdrehen ausverkauft.

Biohazard 3.5

In Japan existiert zum neuesten Teil "Biohazard 4" eine so genannte Secret DVD mit einem langen Video zur verworfenen Version der Las-Plagas-Schlacht (Codename "Biohazard 3.5") - äußerst sehenswert! Hier kämpft Leon in altbewährter "Biohazard"-Optik u.a. gegen Geister-Zombies mit Kettensicheln und kleine Chucky-Mörderpuppen, die es beide nicht ins endgültige Spiel geschafft haben.

Vorsicht, Fälschung!

Die größtenteils hochwertigen Sammlerstücke aus dem Zombieuniversum rufen eine Menge Nachahmer und Fälscher auf den Plan – bevorzugt in den Kategorien Zippos und Uhren und meist aus Hong Kong. Wie erkennt man diese? Wenn Euch ein "Biohazard"-Lighter mit dem Zusatz 'Zippo-Style' oder einfach 'Feuerzeug' angeboten wird, dann ist es meist kein Original, denn alle "Biohazard"-Zippos sind, wie der Name schon sagt, echte Zippos und kommen aus den USA aus der Zippo-Zentrale. Viele Plagiate tragen auch das stilisierte "Biohazard"-Logo, das Capcom beim Gamecube-Remake und "Biohazard Zero" verwendete – es gibt jedoch kein offiziell produziertes Zippo mit diesem Logo. Noch leichter ist es bei Uhren: Die einzige offiziell lizenzierte Firma, mit der Capcom auf diesem Gebiet zusammenarbeitet, ist GSX Watch Japan (www.gsx-watch.com). Diese Uhren sind hochwertig und teuer – No-Name-"Biohazard"-Wecker für 20 Euro auf eBay sind nicht einmal das Material wert, aus dem sie zusammengeschraubt wurden. Achtung auch bei Dogtags (Hundemarken) – ebenfalls eine Erfindung aus Hong Kong. *rk*

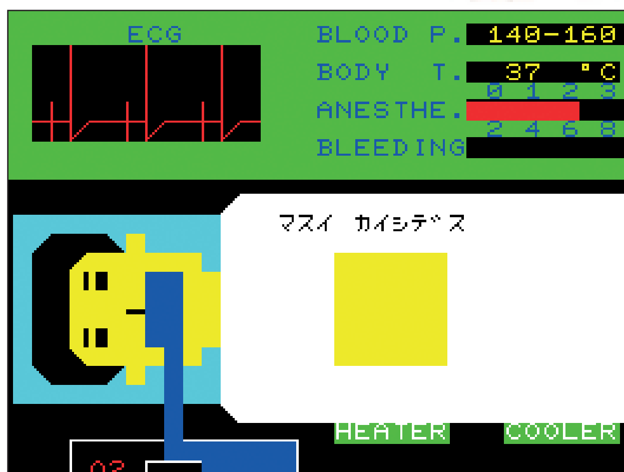
Das spezielle "Biohazard"-PSone-Joypad von ASCII (hier die Japan-Version mit original "Biohazard"-Kräutertee) ist auch als PAL-Version erschienen.

Comedy pur: Die Anleitung des PAL-"Resident Evil" (Saturn) sprüht vor Wortwitz. Oben: Die japanische Cube Collector's Box enthält u.a. Wesker's Report 2.



DOKTOR SPIELE

HIER BRAUCHT IHR MEHR ALS NUR EIN PFLASTER: IN DOKTORSPIELEN RETTET IHR MENSCHENLEBEN MIT SKALPELL, TUPFER UND KLEMME!



In "Doktor Anaesthesia" (PC-88) kümmert Ihr Euch 1983 um Narkose und Körpertemperatur des Patienten: Reguliert Gaszufuhr, Wärmedecke und Kühlvorrichtung.

>>I Gebrochene Arme, klaffende Schnitte und sogar Eingriffe ins Gehirn: Nein, hier geht's nicht um Prügel-Fatalities oder Killer-Shooter, denn auch in friedlichen Videospielen kann digitales Blut in Strömen fließen. Und selbst wenn Ihr mit der Klinge an Eurem Gegenüber herumschnipselt, muss es nicht sein Schaden sein: In Doktorspielen kümmert Ihr Euch um das Wohl Eurer Patienten und nehmt knifflige Eingriffe vor, die ihr Leben retten! Wie ein echter Arzt braucht Ihr dazu einen starken Magen und eine ruhige Hand, denn nur mit Geschicklichkeit unterlaufen Euch keine Kunstfehler. Aber nicht alle Arzt-Umsetzungen spielen im Körper des Patienten, auch rund um den Operationssaal fällt massig Arbeit an: MAN!AC führt Euch in die digitale Notaufnahme.

Erste Hilfe

Obwohl Doktorspiele auf den ersten Blick recht obskur erscheinen mögen, blicken sie auf eine langjährige Tradition zurück. Die erste Operation wagt Entwickler Imagic bereits 1982 auf Intellivision: In "Microsurgeon" blickt Ihr auf den





"Microsurgeon" (Intellivision) führt Euch ins Innere des Patienten: Erst studiert Ihr seinen Zustand, dann schwimmt Ihr mit dem Minirobo durch Blutbahnen zum Ort der Erkrankung (rechts).



In "Life and Death 2: The Brain" (PC) nehmt Ihr die Diagnose vor: Ihr plaudert mit dem Patienten (oben) und nutzt diverse Geräte wie den Kernspin-Tomographen (rechts unten) - dann wird operiert (links unten).



In "Life and Death" (PC) müssen angehende Doktoren einige Schulungen besuchen.

Querschnitt des Patienten und lenkt einen winzigen Medirobo durch seine Blutbahnen. Dabei müsst Ihr den weißen Blutkörperchen ausweichen, um möglichst schnell zum kranken Körperbereich zu gelangen. Ihr entfernt z.B. Blutgerinnsel oder Krebstumore: Arbeitet flink, damit der Kreislauf nicht zusammenbricht! Nicht nur ein Actionspiel, sondern eine richtige Simulation bringt Champion Soft ein Jahr später für den japanischen Homecomputer PC-88: Der "Doctor Anaesthesia" behält nicht nur seinen Patienten im Auge, sondern auch diverse Anzeigen für Körpertemperatur, Herzrhythmus und Blutungen. Die Narkose nehmt Ihr manuell vor, dabei variiert Ihr die Zufuhr des Schlummergases je nach Statur des Patienten – wer zuviel aufdreht, schickt den Patienten ins Koma! Westliche Digidocs halten sich zeitgleich an die Umsetzungen einer berühmten TV-Comedy, die unkomplizierte Action bietet: Bei "M*A*S*H" (Atari VCS 2600) müsst Ihr die Verwundeten erst mit dem Helikopter auf dem Schlachtfeld einsammeln, bevor Ihr sie behandeln dürft. Im Feldlazarett entfernt Ihr anschließend mit der Pinzette Kugeln aus den Körpern der Soldaten. Dabei müsst Ihr mit dem Gerät den Labyrinth-artigen Gängen folgen und dürft keinesfalls anstoßen, wenn Ihr Leben retten wollt.

Simulierte Eingriffe

Frühe Operationen gestalten sich noch recht übersichtlich, aber ab den 90'er-Jahren wird's richtig kompliziert: Bei Software Toolworks PC-Simulation "Life and Death" studiert Ihr erstmal in der Medizinerschule. Mit dem erlangten Wissen marschiert Ihr ins Krankenhaus, wo bereits einige Patienten in ihren Betten warten: Wie ein echter Onkel Doktor klopft Ihr auf ihren Köper und greift bei Verdacht zu diversen Diagnosegeräten wie dem Röntgenapparat. Anschließend kommt der Patient unters Messer. Wer hier die Narkose vergisst, hat schon den ersten Toten auf dem Gewissen: Bis Ihr ein Gefühl für die zahlreichen Behandlungsmethoden und Anzeigen gewonnen habt, müssen einige Probanden dran glauben! >>>





Die TV-Umsetzung "M*A*S*H" (Atari VCS) spielt im Vietnam-Krieg: Erst rettet Ihr die Verwundeten mit dem Heli (links), dann entfernt Ihr mit der Pinzette Geschosse aus ihrem Körper (rechts).



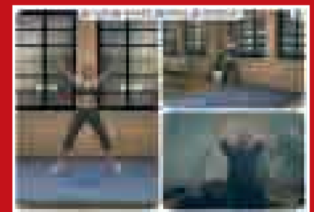
Vom OP-Saal bis zum Klo: In "Theme Hospital" (PSone) organisiert Ihr ein Krankenhaus.



Digitale Berater...



Medizinische Spiele können nicht nur virtuellen Patienten, sondern auch Euch helfen: Japanische PSone-Besitzer besorgen sich 1997 mit "Home Doctor" einen persönlichen Arzt fürs Wohnzimmer, der Fragen beantwortet und Empfehlungen gibt – natürlich kann er den echten Hausdoktor nicht ersetzen. Hierzulande gibt's immerhin "Eye Toy Kinetic", das auf medizinischer Basis ein Fitnessprogramm erstellt: Mit persönlichen Daten wie Körpergröße und Gewicht, den Bewegungsdaten der Kamera und sogar einem optional erhältlichen Pulsmesser könnt Ihr Eure Leistungen präzise messen und kontrollieren.

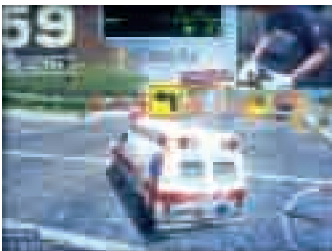


Die Trainerin macht's vor: "Eye Toy Kinetic" (MAN!AC 11/05) bringt schlaffe Videospielermuckies in Topform.

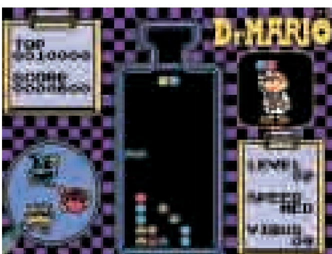


Mit einem beherzten Ruck tut's nicht weh: In der Notaufnahme von "Trauma Center" (DS) entfernt Ihr z.B. Scherben mit der Pinzette.





Rast, aber achtet auf den Zustand des Patienten: Segas "Emergency Call Ambulance"



Nintendos "Dr. Mario" bekämpft Krankheitserreger mit bunten Pillen.

>>> Noch komplexer ist der Nachfolger "The Brain", bei dem Ihr fast alle Körperteile der Kranken inspizieren und noch mehr Gerätschaften einsetzen könnt – sogar Kernspintomographie und Elektro-Kardiogramm (kurz EKG) sind eingebaut!

Konsolenärzte tummeln sich derweil im fernen Osten, denn "Click + Medic" vom Pokèmon-Erfinder Gamefreak bleibt japanischen Spielern vorbehalten: In der Text-lastigen Simulation untersucht Ihr die Krankheit per Hyperlinks, die durch Klicks schließlich ein komplettes Krankheitsbild ergeben. Dann erstellt und injiziert Ihr ein Virus, das den Patienten im Optimalfall heilt – ein recht ungewöhnliches Spielkonzept, das Ihr nur mit exzellenten Sprachkenntnissen kapiert. Zum Glück lokalisiert Nintendo eine exzellente Alternative für Europa: Atlus' "Trauma Center: Under the Knife" (MAN!AC 06/06) bringt Euch direkt in die Notaufnahme, wo Ihr 36 Operationen vornehmt. Die zehn Instrumente wie Tupfer, Laser und Spritze steuert Ihr mit dem Stylus: Wer hier einen guten Schnitt machen will, braucht den rechten Schwung – denn eine Zitterklinge kann den Patienten übel zurichten! Ihr müsst auch präzise Nadelstiche ansetzen und nach versteckten Geschwüren suchen: Kombinationsaufgaben und Geschicklichkeitstests verbinden sich zu spannenden Eingriffen.

Es gibt aber auch Simulationen, die sich rund ums Krankenhaus drehen: Maxis "Sim Health" bringt 1993 Krankheiten nach "Sim City", hier organisiert Ihr die flächendeckende Versorgung der Bevölkerung. Nicht nur für PC, sondern auch PSone erscheint 1997 Bullfrogs "Theme Hospital": In dem Krankenhausmanager kümmert Ihr Euch um Ein- und Ausgaben, angefangen vom Einkauf neuer Instrumente über die Personallöhne bis hin zum Errichten neuer Kreißsäle – bastelt Euer Wunschkrankenhaus!

Ärzte in Aktion

Bei anspruchsvollen Simulationen verstreichen schon mal Stunden, bis sich erste Erfolge einstellen. Aber was ist mit der schnellen Behandlung für zwischendurch? Auch die spontane Bekämpfung von Krankheitserregern ist keineswegs unkompliziert, wie "Dr. Mario" ab 1990 beweist: Der Nintendo-Mediziner stapelt im Reagenzglas bunte Pillen. Vier gleichfarbige in Reihe verschwinden und verputzen damit auch anliegende Viren. Knifflig wird das Experiment durch Pillen, die gleich zwei Farben besitzen: Die clevere Stapelei gibt's für alle Nintendo-Konsolen und Game Boys.

In der Spielhalle lädt Sega dagegen zu einem heißen Ritt



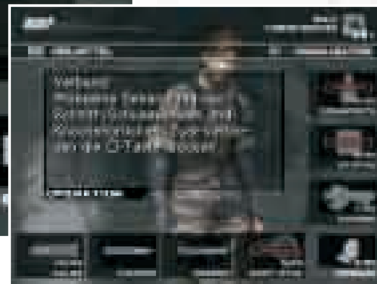


Abenteuer rund ums Krankenhaus: Bei „Asylum" (C64, links) wollt Ihr ausbrechen, in Konamis "God Medicine" (Game Boy, rechts) sucht Ihr dagegen ein göttliches Heilmittel.



Auch Handy-Spieler dürfen ein Krankenhaus erforschen, im "Crazy Hospital" ist allerdings die Hölle los: Verpasst der teuflischen Krankenschwester (links) einen Schock mit dem Defibrilator!





"Metal Gear Solid 3"-Snake (PS2) zeigt seine Beschwerden mit Diagnoseliste und Röntgenbild: Bei der mobilen Behandlung müsst Ihr auch mal mit Zigarre und Messer improvisieren (rechts)!



Knallhartes Selbststudium: In "Oblivion" (Xbox 360) stopft Ihr wahllos alle Kräuter in den Mund, um Euch in Alchemie zu schulen.

mit dem Rettungswagen: In "Emergency Call Ambulance" brettert Ihr durch die City und behaltet dabei nicht nur das Zeitlimit, sondern auch den Kreislauf des Patienten im Auge – jede Erschütterung setzt dem Opfer weiter zu und kann im Ernstfall zum Herzstillstand führen!

Heilsame Abenteuer

Natürlich gibt es auch einige Abenteuerspiele, die das Krankenhaus thematisieren: Hier wird zwar nicht direkt operiert, aber immerhin hantiert Ihr mit medizinischem Gerät und in passender Umgebung. Dabei spielt Ihr nicht unbedingt den Arzt, sondern auch mal den Patienten: Bereits Mitte der 80er-Jahre planen Spieler rund um den Globus in Centrals „Intern Adventure" (PC-88) und Screenplays „Asylum" (diverse Homecomputer) den Ausbruch aus der Nervenklinik - und dabei nutzt Ihr selbstverständlich jedes Instrument, das Ihr in die Finger bekommt. Beide Abenteuer erzählen die Handlung mit Texten und primitiver Grafik, die auf dem PC-88 nicht mal gepixelt wurde, sondern aus bunten Zeichensatzelementen besteht. Mehr ein Detektivabenteuer ist dagegen Asiasofts Manga-Umsetzung "Crazy Hospital" für Turbo-CD: Hier werdet Ihr in ein Krankenhaus eingeliefert, in dem Patienten unter mysteriösen Umständen verschwinden – nur wer sich mit dem Personal unterhält und Hinweise sammelt, kommt dem Unfug auf die Schliche. Handy-Games bringt das Konzept auf WAP und i-Mode, verzichtet allerdings auf Manga-Grafiken und unterstreicht dafür die Action: Zivis und Krankenschwestern bekämpft Ihr mit Drucklufttacker, Sprühdose und Defibrilator! Selbst für die PS2 gibt es ein Hospitalabenteuer, Takuyos "Medical 91" wird aber nur in Japan verkauft: Hier spielt Ihr eine Robo-Krankenschwester, die nach neuester Sci-Fi-Gesetzgebung einen illegalen Emotionschip besitzt. Wenn die Geheimpolizei nicht aufmerksam werden soll, darf man bei den Patienten kein Mitleid zeigen – ganz schön fies! Konami macht dagegen ab 1993 Mediziner zu Helden fantasiereicher Nippon-Rollenspiele: In "God Medicine" (Game Boy) und "Magical Medic" (PSone) sucht Ihr nach Heilmitteln, mit denen die Zauberärzte ihre Welten vor Seuchen bewahren.

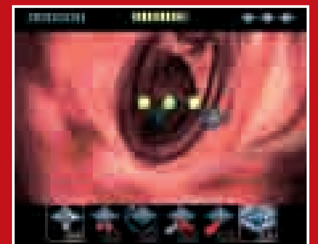
Feldmedizin

Glücklicherweise sind Abenteurer aber nicht auf obskure Wunderheiler aus Übersee angewiesen, denn zahlreiche Videospielhelden aktueller Konsolen betätigen sich als Mediziner: Rollenspieler betreten bereits seit dem ersten "Final Fantasy" keinen Kerker ohne 'Antidote' in der Tasche, in aktuellen Abenteuern ist die Sache sogar noch viel komplizierter. So schult Ihr Euch in "The Elder Scrolls 3: Morrowind" sowie dem Xbox-360-Nachfolger "Oblivion" als Alchemist, der die Wirkung der Pflanzen erforscht und aus ihnen Tränke destilliert - nur der Meister kann alle Wirkungsweisen einer Pflanze erkennen. Auch Capcoms "Monster Hunter" (PS2 und PSP) sammelt die Schätze der Natur, um daraus Heilmittel zu brauen: Allerdings kann er sich nur gelegentlich auf Gildenmitglieder verlassen, die meisten Rezepte entdeckt Ihr mit Experimenten.

Wer alternativen Heilmethoden nicht traut, hält sich an Solid Snake: In "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" bekommt der Konami-Spion ein Survival-Training verpasst, mit dem Ihr Verletzungen behandelt. Denn ein Beinbruch macht den Helden lahm und Blutspuren verrät dem Feind die Anwesenheit! Deshalb verarztet Ihr Snake mit Salben, Schienen, Nadel und Faden. Fehler braucht Ihr dabei kaum zu fürchten, denn Geschicklichkeitstests haben die Entwickler nicht eingebaut – unnötige Behandlungen verbrauchen einfach 'nur' kostbares Verbandsmaterial. *oe*

Unter klinischen Bedingungen...

Neben den richtigen Arztspielen gibt's auch einige Action-Spiele, die medizinisches Flair versprühen wollen: So fasziniert die Psygnosis-Ballerei "Microcosm" 1993 mit einem Renderflug durch die Blutbahnen des menschlichen Körpers – die Hintergründe kommen von der Mega-CD, nur Minirobo, Feinde und Schüsse werden in Echtzeit berechnet. Andere Abenteuer wie Bandais "R?MJ: The Mystery Hospital" (PSone und Saturn) oder "Shin Megami Tensai: Lucifer's Call" (PS2, MANIAC08/05) nutzen Krankenhäuser als unbehagliches Ambiente für bizarre und sogar okkulte Verbrechen – hier hat jeder ernsthafte Arzt schon längst das Weite gesucht!



Mit Karacho durch die Blutbahn: Das Ballerspiel "Microcosm" (Mega-CD) spielt im Inneren eines Patienten.

NEXT LEVEL

Grafik von morgen – Teil 3

Wii | Playstation 3 | Xbox 360



>>| Das Grundgerüst virtueller 3D-Welten sind Polygone – doch Spezialeffekte wie z.B. Explosionen oder Nebel sind mittels Vielecken kaum umzusetzen. Daher gibt es eine Alternative, die sich bei vielen Spieletiteln bewährt hat: Partikel.

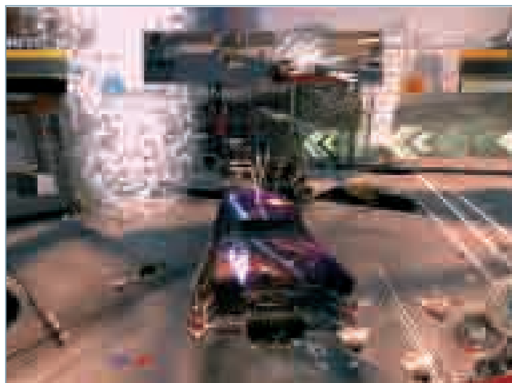
Teilchenbeschleuniger

Auf Partikel wird zurückgegriffen, wenn es nicht auf die Darstellung einzelner Elemente, sondern auf die Gesamtheit ankommt – beispielsweise bei der Simulation flüssiger oder gasförmiger Substanzen. Dazu besteht ein Partikelsystem aus einem Emitter, der Partikel ausstößt wie ein Schornstein. Dieser bestimmt Richtung, Geschwindigkeit, Lebensdauer oder Streuung der Teilchen sowie den Einfluss von Kraftfeldern.

Schnell kommt man so zu einer Feuerwerksexplosion, virtuellem Regen oder Funkenschlägen. Doch das ist bei weitem nicht alles: nämlich wenn Partikel nicht als kleine Elemente definiert werden, sondern als verschwommene Gasblasen. Nebel oder Explosionswolken sind damit kein Problem mehr. Auch ein Wettersystem samt sich auftürmenden Wolkenwänden ist möglich. Spannend wird es, wenn Partikel mit einem Physik-Modell und Polygonen kombiniert werden. Findige Entwickler erstellen so Wasserfälle aus einzelnen Wasserteilchen oder Steinschläge, die einen Berg hinunterkullern. Dabei ist das Verhalten von Partikeln frei definierbar. So können bei Kollisionen Ereignisse wie Dopplung, Tod oder Transformation des Teilchens definiert werden. Beispiele wären auf dem Boden schmelzender Schnee oder verglühende Funken. Getrickst wird dagegen oft bei virtuellem Feuer. Entwickler benutzen nicht Partikel, sondern greifen auf vorgefertigte Animationen zurück, die als Textur projiziert werden. Nur aufmerksame Spieler bemerken den Unterschied.



Partikel als Bausteine der Elemente: Die Bandbreite reicht von zähflüssiger Lava über Feuer, Wasser bis hin zu Schneeflocken.



Partikel als Effekthascherei: "Full Auto" protzt mit zahlreichen Explosionen, Funkenflug und Rauchsäulen.

Schwabbelig

Eine Sonderform bieten PSP-Titel wie "Mercury" oder "Loco Roco". Die Oberfläche des flexiblen Kugelhelden besteht aus einem Partikelsystem und verleiht ihm Elastizität, ähnlich einer weichen Gummikugel. Spielspaß dank Partikel? Zumindest bringen die Teilchen ein Plus an Realismus und mit geschicktem Einsatz auch ein Mehr an Interaktivität. Neben Polygonen und Partikeln existieren weitere grafische Elemente wie z.B. NURBS – doch diese haben sich in der Spielepraxis wegen zu hohen Rechenaufwands kaum durchsetzt. *ts* |<<



Partikel als Spielelement: In "Loco Roco" bugsiert Ihr einen gummiartigen Helden durch die Levels.

Fachbegriffe einfach erklärt

Diesmal: "Inverse Kinematik"



Inverse Kinematik ist eine der Grundvoraussetzungen für die Animation von Bildschirm-Charakteren. Diese erzeugt eine Hierarchie aller Elemente eines polygonalen Helden bzw. Gegenstands. Wenn beispielsweise der Unterarm bewegt wird, folgen Hand und Finger dieser Bewegung. Ein weiteres Beispiel wäre eine Kette mit einzelnen Gliedern. Dabei lassen sich auch Einschränkungen für 'unmögliche' Verdrehungen definieren. Einen Schritt weiter gehen 'Bones': Diese dienen als Knochengerüst innerhalb der Polygonfigur und ermöglichen natürlichere Bewegungen.

Welcher Fachbegriff soll nächstes Mal erklärt werden? Schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH – MAIL!AC
Stichwort: Next Level Frage
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Oder per E-Mail an:
leserpost@maniac.de

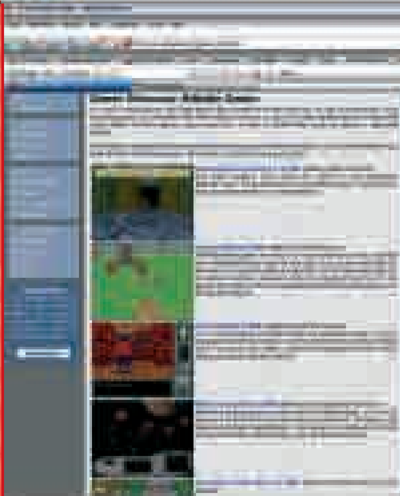
Next Level-Themen im Überblick:

- **Grafik von morgen – Teil 2** [MAN!AC 06/06]
- **PS3 – Die Fakten** [MAN!AC 05/06]
- **Grafik von morgen – Teil 1** [MAN!AC 04/06]
- **(R)Evolution** [MAN!AC 03/06]

TECH-TICKER >> +++ **NEC produziert Wii-Chips:** Der Elektronik-Riese NEC fertigt Chips für Nintendos kommende Konsole Wii. +++ **EyeToy im Online-Einsatz:** Auf der PS3 soll es möglich sein, mittels EyeToy-Kamera ein Foto von sich zu schießen, das dann online als dreidimensionaler Avatar erscheint. +++ **PS3 Live Arcade:** Sony sucht bereits Entwickler für Online-Spiele, die nur per Download verfügbar sind – ähnlich wie bei Xbox Live Arcade. +++ **PS3-OS:** Das Betriebssystem der PS3 läuft auch beim Spielen im Hintergrund weiter. So hat der Spieler immer schnellen Zugriff auf weitere Funktionen ähnlich wie beim Dashboard der Xbox 360. Das OS soll außerdem immer einen der sieben Subprozessoren des Cell-Chips sowie einen Teil des Speichers belegen.

Selbst ist der Gamer!

Game Demos



.:::: Game Design einfach gemacht ::::.

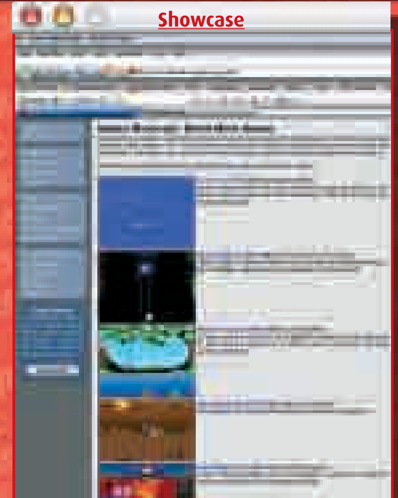
http://www.gamemaker.nl

Kennt Ihr das? "Wenn du immer nur meckern kannst, dann mach's doch mal besser!" Schon mal gehört? Bei unserem Hobby konnte man sich da ja bislang prima rausreden. "Ich bin doch kein Entwicklerstudio, hab keine teure 3D-Software, keine Renderware-Engine lizenziert, keine Character Designer und Product Manager an Bord..." Schon klar. Aber: Die hatte Jeff Minter damals auch nicht! Der hatte nur seinen klugen Kopf, einen Pulli aus Lamawolle und jede Menge Kaffee. Ihr genießt da schon einen entscheidenden Vorteil: Ihr habt uns, und wir haben den Game Maker! Mit diesem Programm (zu finden auf **www.gamemaker.nl**) könnt Ihr mit relativ geringem Aufwand Spiele auf Super-Nintendo-Niveau zusammenbasteln. Ein bisschen Wille muss schon dabei sein, wenn Ihr ernsthaft ein neues "Super Mario" bauen wollt, aber einfach war Game Design eben noch nie. Und außerdem bekommt Ihr auch wirklich alles auf dieser Website erklärt, inklusive weiterführenden Tutorials, Game-Design-Dokumenten und Demos zum Auseinandernehmen und wieder Zusammenbauen. Hier kommen auch Faulenzer auf ihre Kosten, schließlich gibt's reichlich fertige Spiele zum Download. Einen "Doom"-Klon zum Beispiel, jede Menge Horizontal- und Vertikal-Shooter, "Mario"- und "Zelda"-Imitationen und sogar ein Taktik-RPG. Wer sich mehr für Letzteres interessiert, sollte übrigens mal die deutsche Dependance des RPG Maker 2000 besuchen (**www.rpgmaker2000.de**). Dasselbe in Grün, allerdings speziell für Kulleraugen-Rollenspiele à la "Chrono Trigger". Also ran an die Tasten, und wenn was Schönes dabei rumkommt, freuen wir uns über einen Link. Vielleicht wird Euer Game ja dann unser nächster Webtipp.

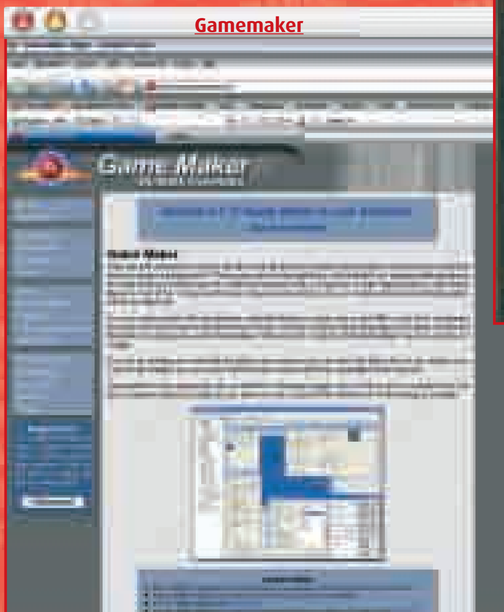
Doomed



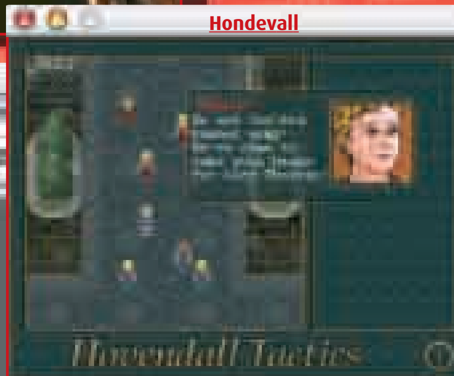
Showcase



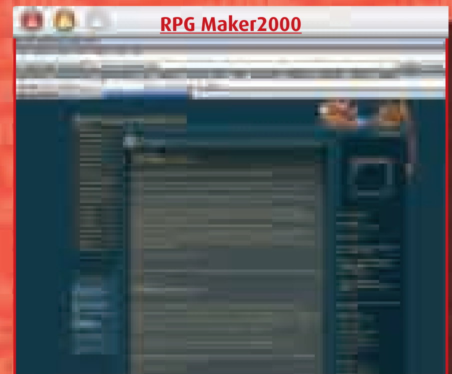
Gamemaker



Hondevall



RPG Maker2000

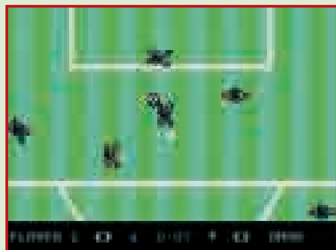


WEB-TIPP

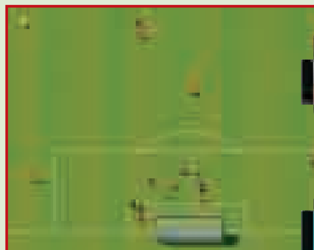


International Soccer Challenge
(MicroStyle, Amiga, 1989)

Das erste Experiment mit 3D-Grafik verdient sich ein Lob für Innovation, spielerisch hatte die "International Soccer Challenge" aber nicht genug zu bieten. Während das Spielfeld mit simplen Polygonen dargestellt wurde, basierten die Spieler noch auf Sprites – zum Zuschauen war's ganz interessant, für richtige Matches fehlte aber eindeutig die Übersicht.



Microprose Soccer
(Microprose, C64, 1988)



Sensible Soccer
(Renegade, Amiga, 1992)

Das legendäre Entwickler-Duo Sensible Software verewigte sich mit zwei Fußball-Titeln in der Heimcomputer-Historie: "Microprose Soccer" setzte auf die Vogelperspektive und löste "International Soccer" in der Fan-Gunst ab, selbst Eigenheiten wie garantierte Torerfolge aus bestimmten Positionen konnten daran nichts rütteln. Zum Phänomen wurde "Sensible Soccer" auf dem Amiga, das mit flottem Tempo und winzigen Spielersprites mit dem meisten Charme pro Pixel zum Welterfolg wurde – bei Codemasters erscheint demnächst der Remake für PS2 und Xbox.



BALL-



DIE FUSSBALL-WM NAHT MIT GROSSEN SCHRITTEN – DER IDEALE ZEITPUNKT, UM EINEN STREIFZUG DURCH DIE GESCHICHTE DER RETRO-KICKEREIEN ZU MACHEN.

>>| Keine Frage, Fußball ist global betrachtet die mit Abstand populärste Sportart – in den für die Videospielwelt tonangebenden Ländern erreicht sie aber nicht den gleichen Stellenwert wie z.B. in Europa oder Südamerika. Trotzdem werden die beiden derzeit wichtigsten Konsolen-Kickereien ausgerechnet in Japan ("Pro Evolution Soccer") und Kanada ("FIFA") entwickelt und finden auch dort reichlich Absatz.

Heute gehört es für virtuelles Fußball zum guten Ton, möglichst realitätsnahe Polygonsportler abzubilden, sämtliche Regeln umzusetzen und dank voll belegter Joypads zahlreiche Kunststücke und Spielereien zu ermöglichen. Spaßbolzer verzichten dagegen gerne auf den ganzen Schnickschnack und wollen einfach ein flottes Match erleben – Hauptsache, die Atmosphäre stimmt und der Spaß bleibt zugänglich. Um Euch pünktlich zur WM für den Retro-Kick fit zu machen, haben wir aus der Vielzahl an Fußballspielen der Pre-Polygon-Ära eine Auswahl der wichtigsten und/oder besten Vertreter auf Automaten, Konsolen und Heimcomputern zusammengestellt – denn auch mit Bitmap-Optik und wenigen Feuerknöpfen galt schon das Motto: Das Runde muss in das Eckige... *us* |<<



Super Sidekicks 3
(SNK, Neo Geo, 1995)



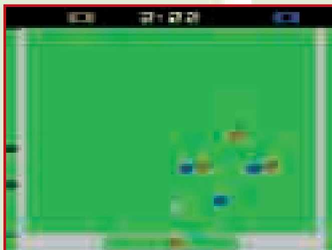
Kick and Run
(Taito, Automat, 1986)

In den Spielhallen gab es zwar Fußball-Münzschlucker, doch wirklich prominent wurden sie erst mit Segas Polygon-Bolzerei "Virtua Striker". Nur zwei japanische Hersteller kümmerten sich davor intensiver um das runde Leder: Taitos Versuch "Kick and Run" fiel Cartoon-artig aus, SNKs "Super Sidekicks"-Serie für die Neo-Geo-Hardware setzte dagegen schon deutlich mehr auf Realismus.

FIEBER

International Soccer
(Commodore, C64, 1983)

Seinen Ruf als Spielemaschine sicherte sich der C64 nicht zuletzt dank eines Programms: "International Soccer" faszinierte mit schicker Grafik inklusive jubelndem Publikum und überraschend intelligenten CPU-Mitspielern, deren Teamwork-Fähigkeit lange Zeit konkurrenzlos blieb.



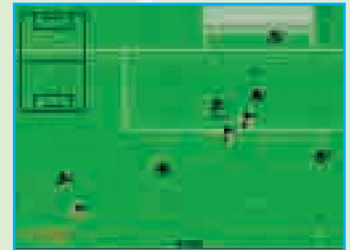
Pelé's Soccer
(Atari, VCS, 1980)



Real Sports Soccer
(Atari, VCS, 1983)

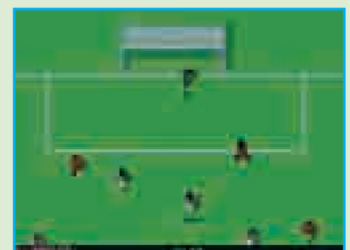


Soccer
(Mattel, Intellivision, 1979)



Kick Off 2
(Anco, Amiga, 1990)

Auch auf der ersten Heimkonsolen-Generation wurde gebolzt: Das brasilianische Idol Pelé lieh dem gleichnamigen VCS-Erstling seinen Namen – die abstrakten Balkenkicker dribbelten grundsätzlich nur im Dreierpack. Auch beim etwas besser aussehenden "Real Sports Soccer" konntet Ihr die Spieler nur gemeinschaftlich bewegen, außerdem fehlte hier der Torwart. Besser machte es Intellivisions "Soccer", das eine für damalige Verhältnisse sensationell realistische Optik bot, aber nur zu zweit spielbar war.



Goal
(Virgin, Amiga, 1993)

Ein Mann und seine Vision: Dino Dini entwickelte im Alleingang mehrere Fußballspiele, die die Fangemeinde spalteten. Das Besondere an "Kick Off 2" und dem noch ambitionierteren Nachfolger "Goal" war die Tatsache, dass – anders als bei fast allen Konkurrenten – der Ball nicht magisch am Kickerfuß klebte. Zur Beherrschung war also viel Übung notwendig, dann wurde das Match flott und realitätsnah. Viele Spieler liebten diesen ungewohnten Ansatz, genauso viele konnten damit aber auch nichts anfangen.

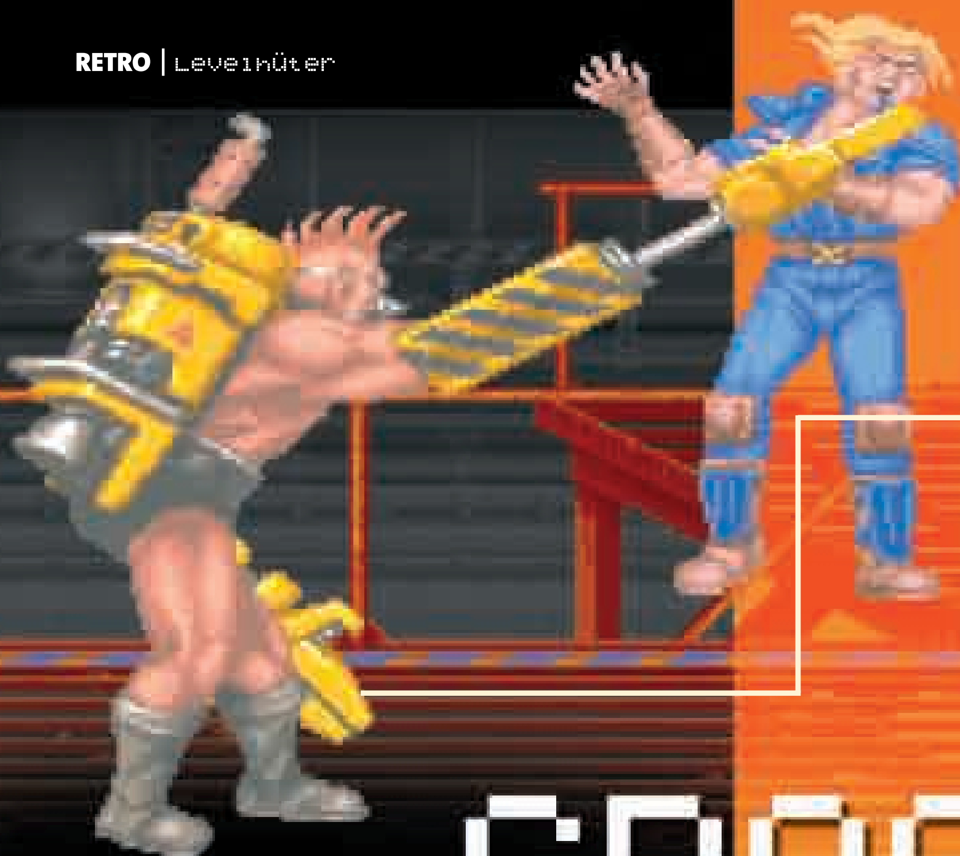


FIFA International Soccer
(Electronic Arts, Mega Drive, 1994)



International Superstar Soccer
(Konami, SNES, 1995)

Schon zu 16-Bit-Zeiten entstand die große Fußball-Rivalität zwischen Electronic Arts und Konami. Vor mehr als zehn Jahren gingen die Rivalen noch unterschiedliche Wege: So setzte "FIFA" auf schicke Iso-Optik, "ISS" dagegen blieb der traditionellen Seitenansicht treu. Als langlebiger erwies sich der EA-Kick, dem seitdem jedes Jahr mindestens eine Fortsetzung spendiert wird, während Konami mit Anbruch der PS2-Ära "ISS" in Rente schickte und seitdem voll auf "Pro Evolution Soccer" setzt.



Violent Storm (1993) Lebensraum: Automat	
Steckbrief: **Fliegender Maskenträger**	
Lieblingsattacke:	Würgegriff mit Gadget-Arm
Schwachpunkt:	sein durchtrainierter Body
Angstfaktor:	2 von 5
Schwierigkeit:	2 von 5
Pixelgröße:	136 Pixel

Neben Capcom lieferte Konami Mitte der 90er-Jahre prächtiges Sidescrolling-Prügelfutter in die Arcades. "Violent Storm" begeistert mit grandiosem Soundtrack, stylischen Helden und zahlreichen Videospiel-Parodien. Der vierte Boss ist eine Hommage an die mächtigen 'Power Loader' aus den "Aliens"-Filmen.

GROSS & PIXELIG

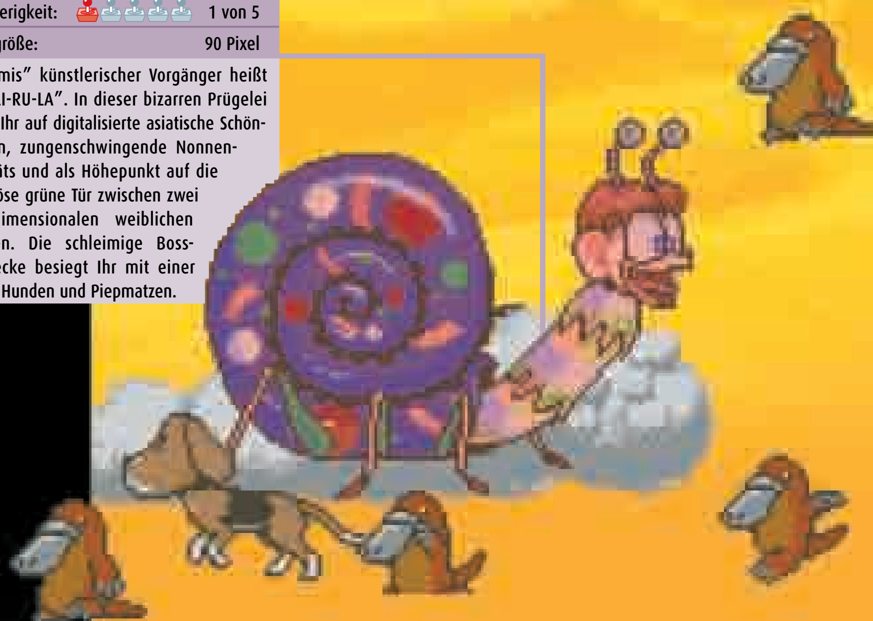
LEVEL 4

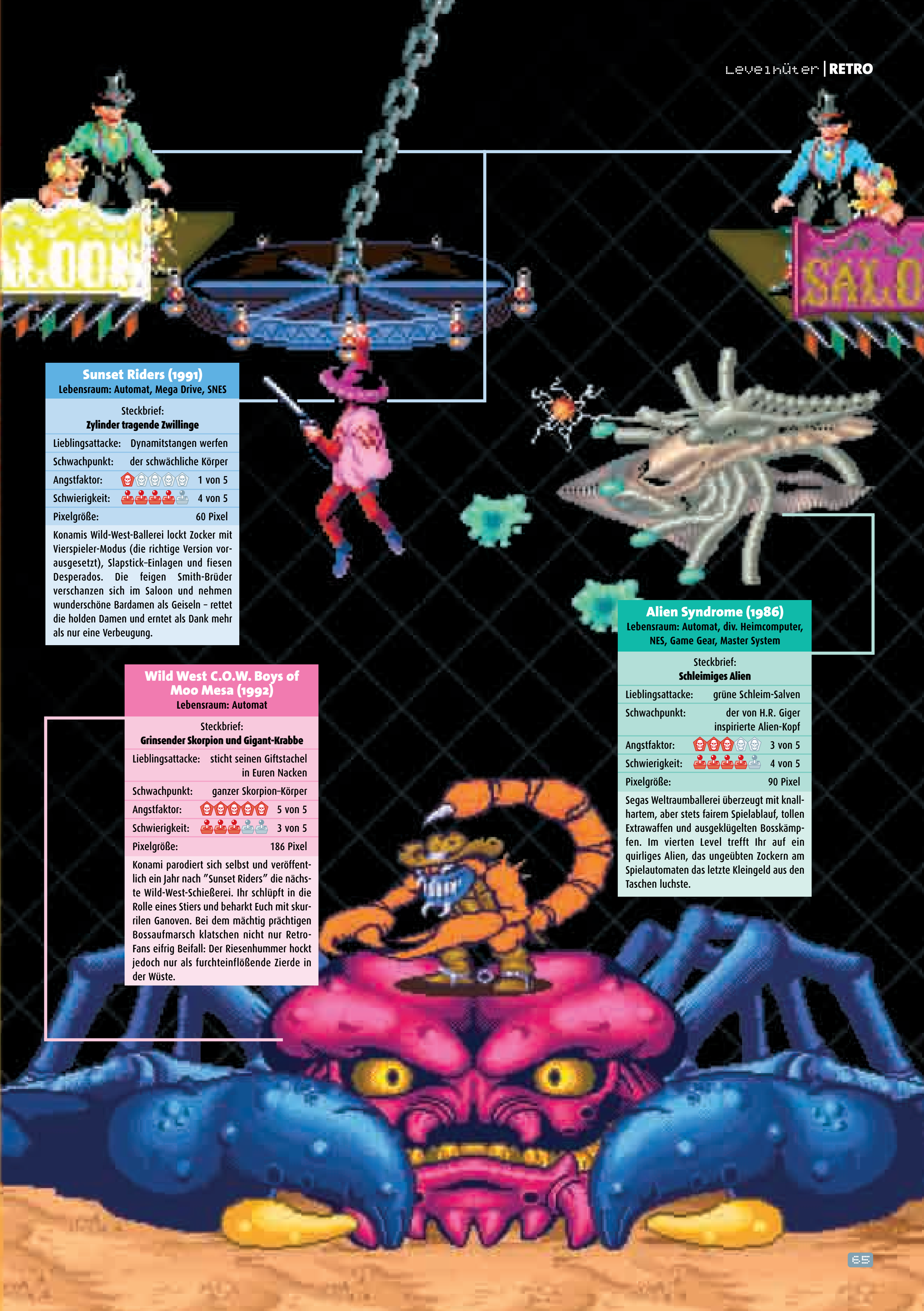
ETLICHE AUTOMATENSPIELE ENDETEN NACH FÜNF LEVELS. DOCH VOR DEM FINALEN AKT ÄRGERTEN EUCH DIE ENTWICKLER IM VIERTEN ABSCHNITT GERNE MIT ABERWITZIGEN GESTALTEN, DEM BOSS–LEIBWÄCHTER!

>>| Diese Halunken geben ihr Leben für ihren Meister und halten Euren Helden mit den wildesten Angriffstaktiken auf Distanz. Der einzige Lebensinhalt des vorletzten Bosses liegt darin, Euch vom finalen Level fern zu halten. Unsere ausgesuchten Haudegen gehören zu dieser aufopfernden Spezies. Egal ob ausgefeilte Angriffsmuster, fiese Attacken oder kurioses Aussehen; diese Fieslinge sind erlesene Geschöpfe der Leibwächter-Zunft. Der finale "Groß & Pixelig"-Akt folgt in der nächsten MAN!AC. Dort präsentieren wir Euch leibhaftige Endgegner, die Krönung der Boss-Schöpfung. Wer sich seinem schlimmsten virtuellen Albtraum nochmals stellen will, schickt eine E-Mail an boss@maniac.de und steht der Ausgeburt des Bösen hier Auge in Auge gegenüber. *rf* |<<

PU-LI-RU-LA (1991) Lebensraum: Automat, PSone, Saturn	
Steckbrief: **Glotzende Schnecke**	
Lieblingsattacke:	Glubschaugen ausfahren
Schwachpunkt:	Schneckenhaus und nackter Oberkörper
Angstfaktor:	1 von 5
Schwierigkeit:	1 von 5
Pixelgröße:	90 Pixel

"Okamis" künstlerischer Vorgänger heißt "PU-LI-RU-LA". In dieser bizarren Prügelei trefft Ihr auf digitalisierte asiatische Schönheiten, zungenschwingende Nonnenporträts und als Höhepunkt auf die ominöse grüne Tür zwischen zwei überdimensionalen weiblichen Beinen. Die schleimige Boss-Schnecke besiegt Ihr mit einer Schar Hunden und Piepmatzen.





Sunset Riders (1991)

Lebensraum: Automat, Mega Drive, SNES

Steckbrief:
Zylinder tragende Zwillinge

Lieblingsattacke:	Dynamitstangen werfen
Schwachpunkt:	der schwächliche Körper
Angstfaktor:	1 von 5
Schwierigkeit:	4 von 5
Pixelgröße:	60 Pixel

Konamis Wild-West-Ballerei lockt Zocker mit Vierspieler-Modus (die richtige Version vorausgesetzt), Slapstick-Einlagen und fiesen Desperados. Die feigen Smith-Brüder verschanzen sich im Saloon und nehmen wunderschöne Bardamen als Geiseln – rettet die holden Damen und erntet als Dank mehr als nur eine Verbeugung.

Alien Syndrome (1986)

Lebensraum: Automat, div. Heimcomputer, NES, Game Gear, Master System

Steckbrief:
Schleimiges Alien

Lieblingsattacke:	grüne Schleim-Salven
Schwachpunkt:	der von H.R. Giger inspirierte Alien-Kopf
Angstfaktor:	3 von 5
Schwierigkeit:	4 von 5
Pixelgröße:	90 Pixel

Segas Weltraumballerei überzeugt mit knallhartem, aber stets fairem Spielablauf, tollen Extrawaffen und ausgeklügelten Bosskämpfen. Im vierten Level trefft Ihr auf ein quirliges Alien, das ungeübten Zockern am Spielautomaten das letzte Kleingeld aus den Taschen luchste.

Wild West C.O.W. Boys of Moo Mesa (1992)

Lebensraum: Automat

Steckbrief:
Grinsender Skorpion und Gigant-Krabbe

Lieblingsattacke:	sticht seinen Giftstachel in Euren Nacken
Schwachpunkt:	ganzer Skorpion-Körper
Angstfaktor:	5 von 5
Schwierigkeit:	3 von 5
Pixelgröße:	186 Pixel

Konami parodiert sich selbst und veröffentlich ein Jahr nach "Sunset Riders" die nächste Wild-West-Schießerei. Ihr schlüpft in die Rolle eines Stiers und beharkt Euch mit skurrilen Ganoven. Bei dem mächtig prächtigen Bossaufmarsch klatschen nicht nur Retro-Fans eifrig Beifall: Der Riesenhummer hockt jedoch nur als furchteinflößende Zierde in der Wüste.

Titel: Resident Evil Director's Cut / Total Drivin – **Hersteller:** Capcom / Ocean – **Jahr:** 1997 – **System:** PSone

Zur Weihnachtszeit packen Hersteller gerne auffällige Werbemotive aus: Während die makabre Operationswunde zur Thematik von "Resident Evil" passt, kommt die auf einem Wortspiel basierende Verhütungsparade beim Rennspiel "Total Drivin" der Themaverfehlung gefährlich nahe.


PS2 Beim Handgemenge mit der untoten Horde: Euer Mädel (hier verdeckt) versucht, einen bissigen Zombie abzuwehren – ihr Begleiter steht hilflos daneben.


PS2 Diese geheimnisvolle junge Dame gabelt Verleger Mamoru auf der Insel auf.

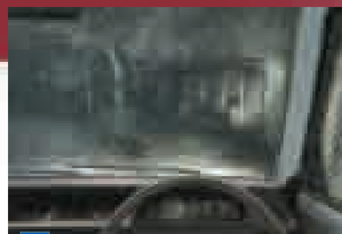
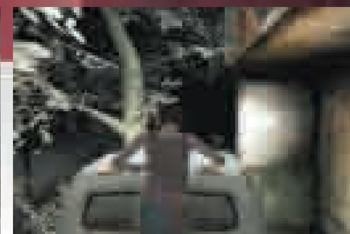
Forbidden Siren 2

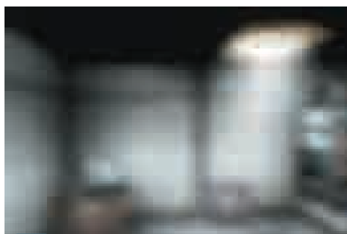
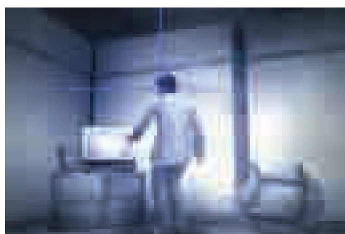
Interaktiver B-Movie vor geisterhaften Kulissen: Erforscht ein riesiges Angebot spielbarer Charaktere, fotorealistische Szenarien und die unheimliche 'Gegnersicht'.

Ihr mögt japanische Horror-Schinken wie die "The Ring"-Reihe? Dann merkt Euch den zweiten Teil von Sonys umstrittenem Horror-Abenteuer "Forbidden Siren" vor: Wie seine cineastischen Vorbilder ist das von Grusel-Größen à la "Silent Hill" inspirierte Adventure kein Muster an Ästhetik oder technischem Know-how – aber Freunde japanischer Trash-Kultur bekommen, was sie wollen. Mit mehr oder minder stilvollen Störfiltern überspielte B-Movie-Optik, eine haarsträubende Story aus den fernöstlichen X-Akten – und bis ins Lächerliche verzerrte Charakterdarstellung. Denn statt der genretypischen Anime-Figuren posieren in "Forbidden Siren" echte Mimen vor der 3D-Kamera – oder zumindest fast: Gesichtstexturen, Klamotten & Co. wurden allesamt Schauspielern aus Fleisch und Blut entliehen – und statt dreidimensional animierten Gesichtern gibt's abgefilmte Emotionen zu sehen, die man anschließend auf die Polygon-Köpfe projiziert hat.

Charakter, wechsel dich!

Und weil die Autoren aus dem Land des Lächelns bekanntlich eine Schwäche für etliche parallel verlaufende Handlungsstränge und ein gigantisches Charakter-Aufgebot haben, schlüpft Ihr beinahe jeden Level in eine andere Heldenhaut: So kämpfen auf der von Zombies, durchgeknallten Sektenanhängern und Schattenwesen überlaufenen Insel nicht nur ein junger Zeitungsverleger und sein geheimnisvolles Mündel um ihr Leben – auch ein altersschwacher Polizist, eine blauäugige Zopflise und ihr Rocker-Kumpel sowie der (fast) blinde Shu Mikami wollen den ungastlichen Schauplatz so schnell wie möglich verlassen. Aber außer ihrer Flucht vor dem Übernatürlichen haben die so gepeinigten noch etwas gemeinsam: Seitdem sie das Eiland betreten haben, können sie ihren Geist auf Wanderschaft und in die Köpfe ihrer Widersacher versetzen, um die Welt aus deren Augen zu sehen. Eine äußerst praktische Begabung – denn nur auf diese Weise lassen sich Feinde umgehen, gegen die Eure wenig wehrhaften Alter Egos sonst kaum ankämen. Und Shu schließlich benutzt das paranormale Talent, um sein Seh-Handicap zu umgehen: Der Schriftsteller versetzt sich in seinen Blindenhund – und sieht sich auf diese Weise selbst dabei zu, wie er durch marode Baracken oder finstere Wälder stolpert. *rb*



PS2 Auch hinter dem Steuer des Vans seid Ihr vor den Zombies nicht sicher – aber dafür eignet sich das Vehikel an der richtigen Stelle toll als Kletterhilfe.



PS2 Links die verscshwommene 'Shu-Mikami-Perspektive'. Rechts sieht der Autor denselben Raum durch die Augen seines Hundes – farblos, aber scharf.

Forbidden Siren 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Sony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Juni

Wenig prickelndes Gruselspiel mit reichlich Fototexturen und netter Geschichte. Micker-Optik und Schlinger-Steuerung nerven.

MAN!AC NEWS

Verstehen Sie Wii?

AM RANDE

+++ **DS Lite US-Termin:** Nintendo hat das Verkaufsdatum des DS Lite für Amerika bekannt gegeben. Demnach wird die polarweiße Handheldversion ab 11. Juni für ca. 130 US-Dollar zzgl. Steuer im Handel erhältlich sein. Weitere Farbmodelle sollen folgen. Ein deutscher Termin steht noch nicht fest. +++ **"Rayman" benannt:** Das letzten Monat vorgestellte Plattformabenteuer von Ubisoft hat nun einen offiziellen Titel. Die Next-Gen-Version des Hüpfers wird demnach „Rayman Raving Rabbids" heißen und soll als Starttitel für den Nintendo Wii erscheinen. +++ **Zockerstadt Nr. 1:** Microsoft und die "Schöner Wohnen"- Agentur Sperling's Best Place haben Seattle zum "Epizentrum Interaktiver Unterhaltung" in den USA gekührt. In keiner US-Stadt wird nach einer Umfrage so viel gezockt wie in der Küsten-Metropole. +++ **Übernahmegerüchte:** Laut Meldungen der englischen Presse erwägt Publisher SCi die Übernahme des britischen Konkurrenten Empire Interactive. SCi, nach der Übernahme von Eidos und dem erfolgreichen "Tomb Raider"-Comeback finanziell gestärkt, hat dafür 17,4 Millionen Pfund (ca. 25,3 Mio Euro) zur Seite gelegt. +++ **Import-Hürde:** Seit Mai versendet Amazon.co.uk Video- und PC-Spiele nicht mehr in andere europäische Länder. Bestellungen aus Deutschland sind nur noch über den Marketplace möglich. +++ **Konsolenkrieg:** Die New Yorker Investmentfirma Wedbush Morgan Securities ist der Ansicht, Filmstudios würden über den Ausgang des Konsolenkrieges entscheiden. Nicht mehr Qualität und Quantität der Spiele sind entscheidend, sondern welches Speichermedium (Blu-Ray oder HD-DVD) die Filmindustrie in Zukunft bevorzugt, würden letztendlich den Ausschlag geben. +++

Wenige Tag vor der E3 ließ Nintendo die Katze aus dem Sack und enthüllte den endgültigen Name seiner NextGen-Konsole. Das vormals als Revolution bekannte Gerät trägt nun den Namen Wii. Der neue Titel stehe für mehrere Bedeutungen, wie Nintendo mitteilte. Wii, das wie das englische Wort "we" (wir) ausgesprochen wird, soll das Wir-Gefühl stärken und 'Trennwände zwischen Videospielern und Nicht-Videospielern einreißen. Der Arbeitstitel Revolution gab die Richtung vor – Wii ist das Ziel'. Das Ziel, damit meint Nintendo die Revolution der Videospiele. Schließlich will der neuen Name auch bildlich verstanden werden: Die beiden "ii" im Wort repräsentieren die ungewöhnliche Form des Controllers, der wie eine Fernbedienung aussieht.

Die weltweite Resonanz auf die Namensänderung ist gespalten: Während einige den Kunstnamen als außergewöhnlich loben, fällt es den meisten schwer, Assoziationen zwischen der Konsole und den Drei Buchstaben herzustellen. Aber schließlich bestimmt nicht der Name einer Konsole deren Erfolg, sondern die Spiele.

Ehre, wem Ehre gebührt !

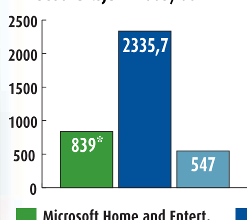
Seit 53 Jahren wählt das US-Magazin Time jedes Jahr die 100 einflussreichsten Menschen der Welt. In der Rubrik 'Künstler und Entertainer' ist neben George Clooney und Will Smith diesmal auch ein Vertreter aus der Spielebranche zu finden: Rob Pardo, Chef-Designer bei Blizzard Entertainment und Mitentwickler von "World of Warcraft". Gewürdigt wurde Pardo für seine tragende Rolle bei der Erschaffung eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten. Über sechs Millionen Menschen weltweit nehmen Teil an den Abenteuern der Online-Fantasy-Welt. "Noch mehr und World of Warcraft könnte für einen Sitz in der UN plädieren", witzelte Time Redakteur Lev Grossman.



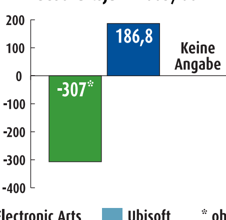
Gewinnbremse NextGen

ELECTRONIC ARTS UBISOFT

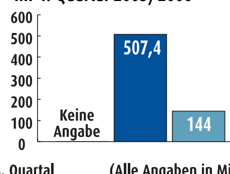
Umsatz
im Geschäftsjahr 2005/06



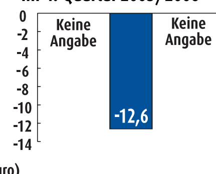
Gewinn
im Geschäftsjahr 2005/06



Umsatz
im 4. Quartal 2005/2006



Gewinn
im 4. Quartal 2005/2006



Microsoft Home and Entert. Electronic Arts Ubisoft * ohne 4. Quartal (Alle Angaben in Mio. Euro)

Während der Zocker NextGen als persönlichen Gewinn ansieht, müssen die Softwarehersteller mit den neuen Konsolen finanzielle Einbußen verbuchen. So wies Ubisoft im ersten Quartal des Geschäftsjahres 2005/2006 einen Umsatzverlust von 29% aus. Für das Gesamtjahr erwartet der Publisher jedoch einen Gewinn von 38 Millionen Euro. Auch Electronic Arts geht es nicht besser. Zwar konnte der größte Softwarelieferant seinen Umsatz im vierten Quartal steigern, bereinigt blieb jedoch ein Verlust von 16 Millionen US-Dollar. Auf insgesamt 27 Titel belief sich das Portfolio von EA im abgelaufenen Geschäftsjahr, vier weniger als letztes Jahr. Der Nettogewinn sank dabei um die Hälfte auf 186,8 Millionen Euro. Dritter im Bunde ist schließlich Microsoft, das dank seiner neuen NextGen-Kosole Xbox 360 hohe Einbußen im Home und Entertainment-Bereich hinnehmen musste. Die bisher 3,2 Millionen verkauften Geräte bescherten dem Unternehmen einen Verlust von 307 Millionen Euro - doppelt so viel wie im letztes Jahr. Es gibt aber auch gute Neuigkeiten: So konnte der Konzern das erwartete Absatzergebnis für Ende Juni auf 5 bis 5,5 Millionen Xbox 360-Einheiten nach oben korrigieren.

Neuer Arbeitgeber für James Bond

ACTIVISION

Der weltbekannteste Martini-Trinker wird zukünftig seine virtuellen Einsätze für ein neues Unternehmen bestreiten. Nach Electronic Arts bekommt nun Activision die Lizenz zum Vermarkten des 007-Agenten. In Kraft tritt der Wechsel zum September 2007. Dann erhält der Publisher das weltweite Recht, Konsolen- und Handheld-Spiele auf Basis der Bond-Marke zu veröffentlichen. Für die kommenden sieben Jahre darf der britische Geheimagent dann Geld in die Kassen von Activision spülen.

NACHSPIEL



KOSTSPIELIGE EXKLUSIVITÄT

NextGen ist teuer. Bei Verbrauchern, Publishern und Herstellern schlägt die hochauflösende Konsolengeneration ein tiefes Loch in den Geldbeutel (siehe Newsmeldung). Die Konsequenzen sind unmittelbar: Besonders für die unabhängigen Spielelieferanten lohnen sich aufgrund der enormen Herstellungskosten Entwicklungen für eine Plattform immer weniger. Zwar hieß es auf der E3, dieser und jener Titel (z.B. "Assassin's Creed", "Crysis" oder "Command & Conquer") erscheine exklusiv für PS3, Xbox 360 oder PC, auf Nachfrage bekam man aber meist ein 'für 2006' zu hören. Zeitlich beschränkte Exklusivität – das Modell der Zukunft? Es scheint so, denn nur wenn der Publisher eine möglichst große Kundschaft bedient, fällt für ein Produkt Gewinn ab. Für die Konsolenhersteller ist das bitter, denn damit schwindet der Anreiz, sich eine bestimmte Plattform zu kaufen. Abgesehen von Nintendo, die mit Wii ausgefallene Spielkonzepte bieten, werden Sony und Microsoft dadurch immer austauschbarer.

Ausgespielt

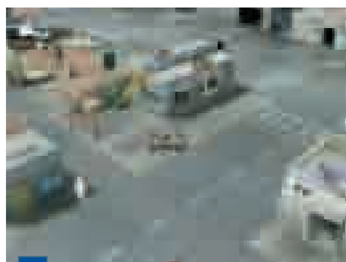
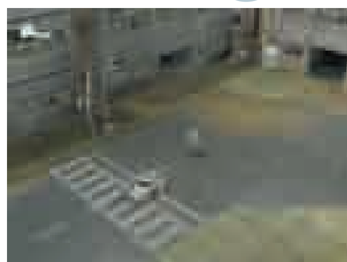
Take 2 hat sein hauseigenes Studio Indie Built aufgelöst, das ursprünglich 1983 als Access Software gegründet und 1999 von Microsoft übernommen wurde. Erfolg erlangte der Entwickler unter anderem mit der Golfsimulation "Links", "Top Spin" und "Amped". Im Oktober 2004 ging das Studio an Take 2 über und produzierte die Sportspiele "Top Spin 2" und "Amped 3". Take 2 behält auch nach der Schließung die Rechte an den Indie-Titeln und wird die "Top Spin" und "Amped"-Franchises wohl fortführen. Sofern möglich, wurden den Mitarbeitern Stellen in anderen Teams angeboten. Auch die Entwickler der österreichischen Rockstar-Dependance Vienna müssen sich einen neuen Job suchen: Das Studio wurde Angang Mai aufgelöst.



VIDEO AUF DVD!

OVERSEAS

Metal Saga

PS2 Leider gibt's für die Orientierung in Siedlungen (links) und Ruinen keine Karte – aber zum Glück sind die Schauplätze allesamt von beschaulichen Ausmaßen.

"Metal Saga" – auch wenn's der Name vermuten lässt, hat das konservative Rollenspiel-Aufgebot vom japanischen Entwickler Createch weder was mit 'Heavy Metal'-Geklampfe noch mit schwertschwingenden Schwellmuskel-Helden zu tun. Vielmehr geht's um stählerne Vehikel, mit denen Ihr aufs Schlachtfeld tuckert oder durch die zerstörten Metropolen der postapokalyptischen Welt walzt. Je nachdem, wie viel Geld Ihr in der Gruppenkasse habt, zieht Ihr in Töfftöffs wie einem possierlichen Buggy oder fetten Panzern durch die meist ziemlich staubige Weltgeschichte. Weil's klingende Münze aber nur fürs Verticken erkämpfter Wertgegenstände oder das Kassieren (viel zu niedriger) Kopfgelder gibt, herrscht meist Ebbe auf dem Charakter-Konto: Entsprechend habt Ihr alle Stummelhände voll damit zu tun, Euren fahrenden bzw. ballernden Untersatz in Schuss zu halten – denn nach Überlandreisen und Ruinenstadtrundfahrten fallen fast immer Reparaturarbeiten an. Die Wiederinstandsetzung von 'Brummbrumm-Trefferzonen' wie Motor, Chassis und Fahrwerk lassen sich die örtlichen Werkstattbesitzer gut bezahlen – und quasi als Gipfel der Dreistigkeit will sogar Euer Team-eigener Mechanikus für den freundschaftlichen Basteldienst bezahlt werden.

Noch kostspieliger ist die Anschaffung großkalibriger Geschosse, aber am meisten Erspartes frisst die Ausbesserung der Panzerung: Wenn Euch im beschaulichen Runden-Gefecht strapstragende Kanonenbeine, lebendige Hornissenkopter und mutierte Riesenblumen mit Projektilfeuer eindecken, dann müssen die Stahlplatten als erstes dran glauben. Merke: Autofahren ist ein teurer Luxus – nur gut, dass die Designer nicht ans Auftanken gedacht haben.



PS2 Für die Beseitigung des 'New Beetle'-Panzers gibt's eine Prämie. Nur schade, dass die nach dem Kampf nötigen Reparaturen ein Gros davon wieder verschlingen.

Sparbrötchen

Weniger erquicklich dagegen, dass Createch noch andere Dinge versäumt hat: Wie wär's z.B. mit atmosphärischer Grafik? Oder einer Sound-Kulisse, bei der uns nicht jedes zweite Musikstück verzweifelt nach den Ohrstöpseln graben lässt? Und komfortablen Genre-Errungenschaften wie übersichtliche Menüs, die uns bereits im Laden zeigen, ob die neue Superwumme eine Wertverbesserung bringt? Versöhnlich stimmen da einzig die Idee als solche sowie das chronisch untervertretene Dark-Future-Szenario. Und wenn es schon keine nennenswerte Geschichte gibt, so unterhält uns zumindest der flapsige bis humorige Schreibstil der Entwickler. Schade um das verschenkte Potenzial: Mit mehr technischem Know-how und Feinschliff hätte aus „Metal Saga" was werden können. *rb*

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com



PS2 Dicht am Totalschaden: Sind erstmal alle Panzerpunkte zum Teufel, dann demolieren die gegnerischen Attacken vitale Bauteile unseres Buggys.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

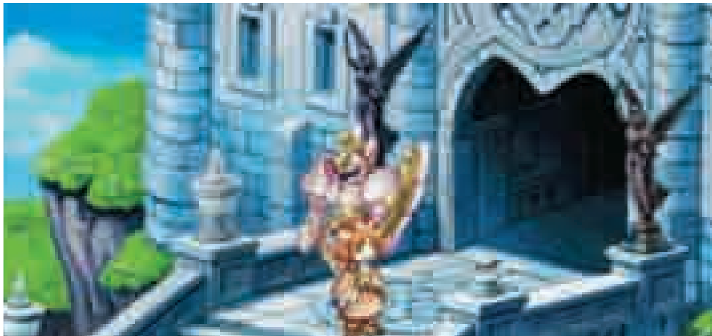
Entwickler: Createch, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

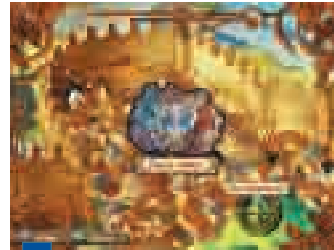
Metal Saga
Playstation 2 — 62% Spielspaß

Spaßig erzähltes SciFi-Abenteuer – leider extrem hässlich, unausgegoren und unkomfortabel.

Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny



PS2 Das Heimchen am Herd: Viese macht sich im friedlichen Eden auf die Suche nach Zutaten für Felts gefahrvolle Reise.



PS2 Orientierung leicht gemacht: Felt und seine Gefährten reisen per Karte von Schauplatz zu Schauplatz.



PS2 Die Szenarien sind meist ansehnlich gezeichnet, nerven aber leider durch miese Auflösung.



PS2 Wird kurz nach Felts Ankunft in der Parallelwelt zu einer treuen Verbündeten: Die Widerstandskämpferin Noin glänzt in den Menükämpfen mit toller Beinarbeit.

Wer sagt eigentlich, dass Spiele immer bockschwer sein müssen? Wo steht es geschrieben, dass man in Rollenspielen nicht weiterkommen darf, bevor man nicht zehn Stunden gelevelt und 500 Gegenstände gesammelt hat? Für alle jene, die davon vorerst genug haben, liefert Gust mit dem zweiten "Atelier Iris" erneut ein ebenso zwangloses wie unkompliziertes Stück Traditions-Maßarbeit ab: Dank liebevoll ausgearbeiteter Monster-Illus, einem aus 2D-Teilstücken zusammengefügten Isometrik-Szenario und knuffigen Manga-Helden ist hier die Rollenspielwelt von vorgestern noch quietschlebendig.

Salz, Schwefel, Merkur...

... und Azoth. In diese Grundbausteine unterteilten die Alchemisten des Mittelalters unser Universum – wobei 'Azoth' vage für den undefinierbaren Lebensfunken steht. In "Atelier Iris 2" ist's eben dieser Funke, der das passend betitelte Zauberschwert 'Azure Azoth' in 'Eden' mit magischem Leben erfüllt. Und weil dort das aus den Randregionen des Kosmos einströmende 'Azoth' in die vier Stützpfeiler (Erde, Feuer, Wasser, Luft) der materiellen Welt umgewandelt wird, sind sie und Eden untrennbar miteinander verbunden. So verwundert's kaum, dass auch dieses von Zauberern, Alchemisten und Elementar-Geistern bevölkerte Miniatur-Universum aus den Fugen gerät, als auf der 'Erde' immer mehr Ländereien unter die Knute eines grausamen Imperiums fallen. Weil die beiden jungen Anime-Teenies Viese und Felt nicht länger dabei zusehen wollen, wie allmählich ein Teil ihrer Heimat nach dem anderen verschwindet, macht sich der inzwischen mit dem Azoth bewaffnete Felt auf den Weg in die Parallelwelt. Derweil gibt ihm seine Freundin von Eden aus Schützenhilfe, denn obwohl die beiden für den Großteil des Abenteuers räumlich voneinander getrennt sind, teilen sie sich doch mit Hilfe eines zauberhaften Ringpaars wenigstens das Ausrüstungsmenü: ideal also, um den jeweils anderen mit Zutaten und Objekten zu versorgen, an die er zurzeit nicht rankommt. Denn ohne diese für den Alchemisten unentbehrlichen Bausteine läuft auch im zweiten "Atelier Iris" so gut wie nichts: Viese versenkt Kräuter, Wurzeln und Pülverchen in ihrem heimischen Hexenkessel, um streng nach Rezept Heiltinktur, Entgiftungskur, explosive Wurfgeschosse und ähnlich magische Hilfsmittel zu schaffen. Der eher aufs Kämpfen spezialisierte Felt dagegen bedient sich vorzugsweise der Elementar-Essenzen: Er sammelt Rohstoffe nicht nur ein, sondern saugt sie förmlich aus, um aus dem so gewonnenen Mana notfalls sogar im Kampf neue Gegenstände zu formen. Ansonsten wird charmant aufbereitete und angenehm zugängliche Standardkost geboten: Stressfreie Rundenkämpfe mit einer überschaubaren Palette an taktischen Kniffen, zahlreiche Spielhilfen, vorbildlich vertonte Dialoge und die übersichtliche Spielwelt bieten traditionsbewussten Abenteurern ein zwar innovationsarmes, aber größtenteils entspanntes Vergnügen – perfekt, um sich eine Auszeit von den Schwergewichten des Genres zu gönnen. *rb*



PS2 Detailverliebte Manga-Zeichnungen peppen die sonst eher unscheinbare Kopffüßler-Grafik bei Gesprächen und manchem Shopping-Trip auf.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Gust, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ ProLogic 2 ○ 60Hz ○ DTS

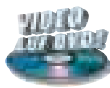
Atelier Iris 2: The Azoth...

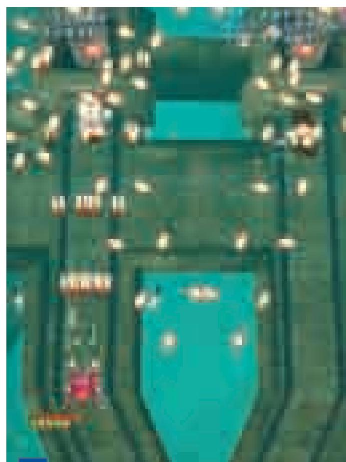


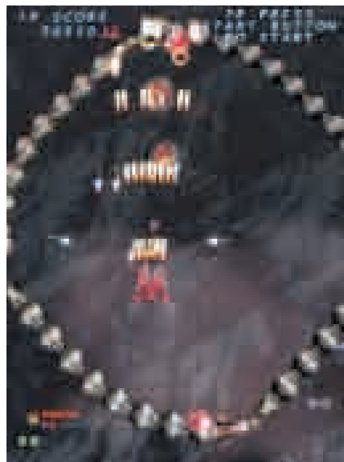
Playstation 2 **77%** Spielspaß

Ganz auf Erfolgserlebnis programmiertes, ultra-faires Spaß-Rollenspiel für Classical-Freunde.

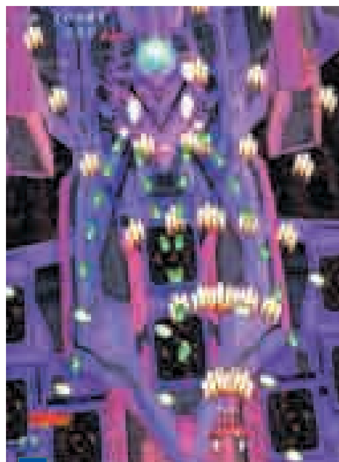
Shooting Love Trizeal



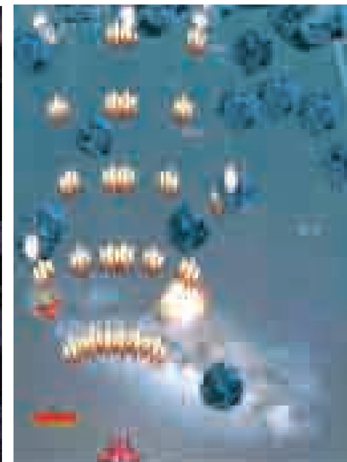




PS2 Sammelt Power-Ups, um die drei Grundwaffen zu kombinieren (links). Die explosiven Schlangen erscheinen, wenn Ihr eine Sequenz schnell genug abschließt.



PS2 Den Schusshagel der Bosse durchgleiten Profis problemlos.



Anhänger von Segas Dreamcast kennen den klassischen Vertikal-Shooter bereits – als einer der letzten Titel erschien "Trizeal" Mitte 2005, konnte aber grafisch wenig und spielerisch nur bedingt überzeugen. Erschreckenderweise hat die PS2-Umsetzung technisch ähnliche Probleme, ruckelt sogar mehr als das Original – wahrlich keine Meisterleistung der Programmierer.

Die ersten beiden Levels gestalten sich trotz solidem Projektil-Hagel einsteigerfreundlich – ideal, um die drei Grundwaffen kennen zu lernen. Streuwumme, zielsuchende Raketen und dicken Laser könnt Ihr permanent durchwechseln. Wer genügend Power-Ups gesammelt hat, kombiniert taktisch geschickt – und erblickt im dritten Level ein gigantisches Raumschiff – "R-Type" lässt grüßen.

Wichtig: Wer zu lange mit dem Alien-Abschuss wartet, wird mit schärferer Gegenwehr bestraft. Insofern konzentrieren sich Profis darauf, die Aliens möglichst schnell zu elimieren – nicht zuletzt das Punktekonto dankt es Euch.

Unterm Strich bleibt ein grafisch trister, akustisch peppiger (chilliger Space-Pop) und spielerisch durchwachsener 2D-Shooter, der auch zu zweit gut spielbar ist, da die Übersicht gewahrt bleibt. PS2-exklusiv fällt das 'Shooting Skill Assessment'-Minispiel auf, das Ideen aus Klassikern wie "Xevious" aufgreift. *rf*

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

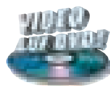
Entwickler: Triangle Service, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Shooting Love: Trizeal
Playstation 2 — 66% Spielspaß

Faire 2D-Ballerei mit technischen Macken, prima Waffensystem und coolem Space-Pop.

King of Fighters Maximum Impact 2



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2

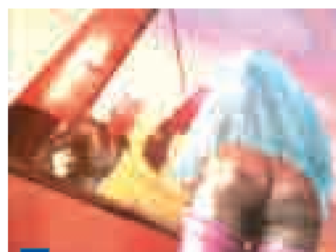
Entwickler: SNK, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

King of Fighters: Max Impact 2
Playstation 2 — 84% Spielspaß

Spielerisch hochkarätiger 3D-Prügler mit ausgefeiltem Kampfsystem und eingängiger Steuerung.

Zum zehnjährigen Bestehen der Serie erschien der erste "Maximum Impact"-Teil. Der Nachfolger hat die Kinderkrankheiten des Vorgängers (fast) ausgemerzt: SNK verzichtete auf Endlos-Combos, viel zu mächtige Superschläge und balancierte das riesige Kämpferfeld besser aus. Lediglich fiese Bodenattacken bringen Euch zur Weißglut. Grafisch legt SNK eine ordentliche Schippe drauf: Hübsche Animationen, Funken sprühende Effekte, abwechslungsreiche belebte Hintergründe und stylische Klamotten erfreuen "King of Fighters"-Liebhaber – doch gegen optische Granaten wie "Tekken 5" oder "Soul Calibur 3" kommt SNKs neueste Prügelei nicht an. Dafür muss sich "Maximum Impact 2" spielerisch nicht verstecken: Besonders die tadellose intuitive Steuerung begeistert. Zudem sorgen dutzende Superschläge, vielseitige Combo-Attacken, mehrere Ausweichmanöver und gut getimte Konterattacken für die taktische Note. Auch online dürft Ihr gegen harte Kerle und heiße Ladies in den Ring steigen. Einzelspieler unterhält SNK mit zahlreichen freispielbaren Boni und einer Handvoll neuer Charaktere. Mit insgesamt 38 Recken sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein: Kenner freuen sich auf verschiedene Terry Bogards und Kios sowie äußerst attraktive und schlagkräftige Damen wie die Elfenprinzessin Luise Meyrink. Ausserdem meistern Einzelkämpfer über 100 Missionen: Dabei messt Ihr Euch schon einmal mit einem voll bewaffneten "Metal Slug" aus der anderen SNK-Hausmarke. *rf*



PS2 Witzige Endsequenzen und etliche Boni halten Euch bei der Stange.



PS2 So lässt sich's prügeln: Das gigantische Schlagrepertoire überzeugt.



PS2 Bessere Animationen und mehr Helden- und Klamottendetails gefallen.

COMING NOW...

in USA

	Spielename (Juni)	Hersteller	Genre	PAL-Version
	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Ego-Shooter	sicher
	And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	sicher
	Armored Core: Last Raven	Tommo	Action	unwahrscheinlich
	Naruto Ultimate Ninja	Bandai	Action-Adventure	unwahrscheinlich
	Stacked	Myelin	Sportspiel	unwahrscheinlich
	Street Fighter Alpha Anthology	Capcom	Beat'em-Up	realistisch
	MLB Slugfest 2006	Midway	Sportspiel	unwahrscheinlich
	NFL Head Coach	Electronic Arts	Simulation	unwahrscheinlich
	Chromehounds	Sega	Action	sicher
	MotoGP 2006	THQ	Rennspiel	sicher

	Spielename (Juli)	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Ant Bully	Midway	Jump'n'Run	sicher
	Micro Machines V4	Codemasters	Rennspiel	sicher
	Super Monkey Ball Adventure	Sega	Jump'n'Run	sicher
	Superman Returns	Electronic Arts	Action-Adventure	sicher
	FlatOut 2	Empire	Rennspiel	sicher
	Herr der Ringe: Schlacht um... 2	Electronic Arts	Strategie	sicher
	NCAA Football 07	Electronic Arts	Sportspiel	unwahrscheinlich
	Over G Fighters	Ubisoft	Action	realistisch
	Prey	Take 2	Ego-Shooter	sicher
	Monster House	THQ	Action-Adventure	unwahrscheinlich

in JAPAN

	Spielename (Juni)	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Galaxy Angel 2	Broccoli	Adventure	unwahrscheinlich
	King of Fighters 11	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
	Sega Ages: Last Bronx	Sega	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
	Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
	World Football Climax	Sega	Sportspiel	unwahrscheinlich
	Spectral Force 3: Innocent Rage	Idea Factory	Rllenspiel	unwahrscheinlich

	Spielename (Juli)	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Ape Escape: Million Monkeys	Sony	Jump'n'Run	realistisch
	Metal Slug 6	SNK Playmore	Action	realistisch
	Persona 3	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
	Xenosaga 3: Also sprach Zarath..	Namco	Rollenspiel	realistisch
	Bullet Witch	AQ Interactive	Action	unwahrscheinlich
	Shutokou Battle X	Genki	Rennspiel	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich

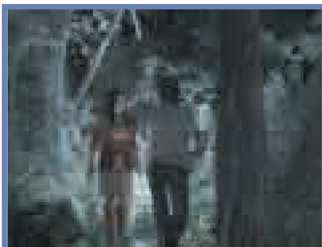
TERM!NE

Hinweis

Aus produktionstechnischen Gründen wurden die neuen E3-Termine hier noch nicht berücksichtigt. Die komplette Releaseliste mit allen Terminen findet Ihr wieder in der nächsten Ausgabe.

NEUERSCHEINUNGEN Juni/Juli

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.



Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Forbidden Siren 2	Sony	Action-Adventure	28. Juni
Formel Eins 2006	Sony	Rennspiel	12. Juli
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take 2	Action	9. Juni
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Ubisoft	Action	Juli
Sensible Soccer	Codemasters	Sportspiel	Juni
Shinobido: Weg des Ninja	Sony	Action	5. Juli
Street Fighter Alpha Anthology	Capcom	Beat'em-Up	7. Juli
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Geschicklichkeit	2. Juni
weiße Hai, Der	Majesco	Action	Juni
WWII: Battle over Europe	Midas	Simulation	28. Juli

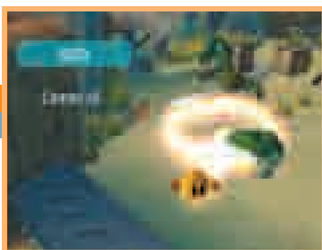


Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Sensible Soccer	Codemasters	Sportspiel	Juni
weiße Hai, Der	Majesco	Action	Juni

Xbox 360

Spielename	Hersteller	Genre	Release
MotoGP 06	THQ	Sportspiel	Juni



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Namco Museum: 50th Anniversary	Namco	Spielesammlung	1. Juni
Pac-Man World 3	Namco	Geschicklichkeit	1. Juni

VERKAUFSCHARTS TOP 5



Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Buzz! Das große Quiz	Sony
2.	SingStar Rocks	Sony
3.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
4.	Ice Age 2: Jetzt taut's	Vivendi
5.	FIFA Street 2	Electronic Arts



Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Tomb Raider: Legend	Eidos
2.	FIFA Street 2	Electronic Arts
3.	Far Cry Instincts Evolution	Ubisoft
4.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
5.	Der Pate	Electronic Arts



Xbox 360

	Spielename	Hersteller
1.	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2
2.	Top Spin 2	Take 2
3.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
4.	Ghost Recon Adv. Warfighter	Ubisoft
5.	Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts



Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Ice Age 2: Jetzt taut's	Vivendi
2.	FIFA Street 2	Electronic Arts
3.	Sonic Riders	Sega
4.	Mario Smash Football	Nintendo
5.	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

Japan

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Brain Training 2	Nintendo	NDS
2.	Densetsu no Stafi 4	Nintendo	NDS
3.	Animal Crossing: Wild W.	Nintendo	NDS
4.	Final Fantasy 12	Square-Enix	PS2
5.	Brain Training	Nintendo	NDS
6.	Guilty Gear XX Slash	Sammy	PS2
7.	Pokémon Rangers	Nintendo	NDS
8.	Big Brain Academy	Nintendo	NDS
9.	Pro Yakyuu Spirits 3	Konami	PS2
10.	Mario Kart DS	Nintendo	NDS

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Kingdom Hearts 2	Square-Enix	PS2
2.	Ghost Recon Adv. Warf.	Ubisoft	360
3.	Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	360
4.	Major L. Baseball 2K6	Take 2	360
5.	Battlefield 2: Modern C.	Electronic Arts	360
6.	Tomb Raider: Legend	Eidos	360
7.	Der Pate	Electronic Arts	PS2
8.	MLB '06: The Show	Sony	PS2
9.	Major L. Baseball 2K6	Take 2	PS2
10.	Tomb Raider: Legend	Eidos	PS2



SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Loco Roco	Sony PSP
Rockstar Tischtennis	Xbox 360
viele, viele NextGen-Spiele	E3 2006

sieht zurzeit: X-Men 3 (Kino)

hört zurzeit: Foo Fighters – alle Alben

Raphael Fiore

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Alien Syndrome	Arcade
Violent Storm	Arcade
Wonder Boy	Arcade

sieht zurzeit: Sindbads 7. Reise (DVD)

hört zurzeit: Texas Lightning – No No Never

Ulrich Steppberger

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Loco Roco	Sony PSP
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Xbox
Ridge Racer 6	Xbox 360

sieht zurzeit: Robot Chicken – Season 1 (DVD)

hört zurzeit: SWR 3 (Radio)

Thomas Stuchlik

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Bejeweled	PalmOS
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Xbox 360
Tourist Trophy	Playstation 2

sieht zurzeit: Battlestar Galactica – Season 2.0 (DVD)

hört zurzeit: Eminem – Curtain Call

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



Janina Wintermayr



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Blazing Angels: Squadrons of WWII	Xbox 360
Castlevania: Dawn of Sorrow	Nintendo DS
Daxter	Sony PSP

sieht zurzeit:
4400 – Die Rückkehrer (TV)

hört zurzeit:
Bela B. – Bingo Ltd.ed.

Matthias Schmid



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Loco Roco	Sony PSP
Okami	Playstation 2
Segas E3-Neuheiten	auf allen Systemen

sieht zurzeit:
Subway to Sally live @ Backstage

hört zurzeit:
36 Crazyfists, Atreyu, From Autumn to Ashes

Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Daxter	Sony PSP
Final Fantasy 11	Xbox 360
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Xbox 360

sieht zurzeit:
Doom (DVD)

hört zurzeit:
Motörhead – Snake Bite Love

Gastredakteur



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei USK **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

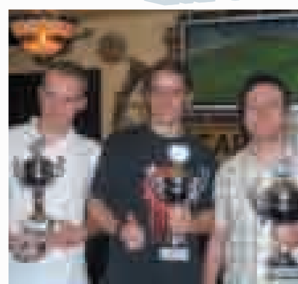
PS2	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Burnout** (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



Machte das Runde öfters in das Eckige als seine Konkurrenten: der "PES"-Media-Cup-Gewinner Matthias (Mitte).

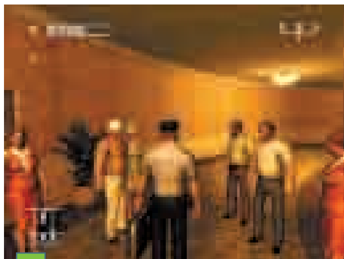
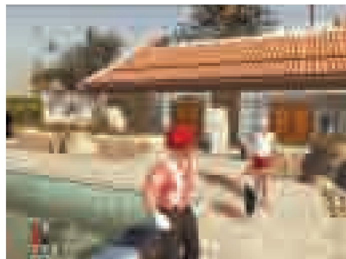
Einmal im Jahr treffen sich deutsche Games-Journalisten zum "Pro Evolution Soccer"-Media-Cup. Über zwei Dutzend Schreiberlinge versammelten sich Ende April in einem Frankfurter Lokal mit dem Ziel, einen der prestigeträchtigen Pokale abzustauben. Während einige Verlage versuchten, mit einer ganzen Armada an Redakteuren ihre Siegchancen zu erhöhen, zogen lediglich zwei MAN!AC-Athleten aus, das Turnier zu gewinnen. In den Gruppenspielen lief alles nach Plan, Matthias und Olli erreichten souverän die Endrunde. Im Viertelfinale kam allerdings das Ende der Doppel-Triumph-Träume: Die beiden MAN!AC-Kicker mussten gegeneinander antreten und Matthias gewann knapp. Immerhin holte er sich am Ende den Turniersieg und darf nun um den Europameister-Titel kämpfen.


Playstation 2

Xbox



Hitman: Blood Money

XB Die neuen Verkleidungen: Kostümiert als Fremdenführer lotst Ihr Touristen durch die Oper in Paris, als Clown geht ihr mit rotem Afro zum Kindergeburtstag.

Der vierte Teil einer Spieleserie ist oft eine heikle Angelegenheit. So innovativ das Prinzip des Spiels einmal war, drei Vorgänger haben es meistens ausgesogen. Wenn jetzt nicht neue Ideen die klassischen Spielelemente auffrischen, versinkt die Serie im Mittelmaß. Fähige Entwickler suchen deshalb nach intelligenten Kniffen, um Ermüdungserscheinungen zu verhindern: So findet sich z.B. Sam Fisher im vierten "Splinter Cell" zu Beginn hinter Gittern wieder und "Resident Evil 4" kommt ohne Zombies aus. Die dänischen "Hitman"-Erfinder von IO wollen da nicht nachstehen und mischen ihrem Meuchelspiel ebenfalls viel frisches Designblut bei.

Blutiges Geld

Das ist im wahrsten Sinne des Wortes zu verstehen, denn das Blutgeld soll in "Hitman: Blood Money" zum spielbestimmenden Element avancieren. Auch spielerische Freiheit, seit jeher Markenzeichen der Serie, führt zu mehr Konsequenzen als je zuvor. So erledigt ihr mit dem geklonten Superkiller 47 zwar immer noch einen Mordauftrag nach dem anderen. Zwischen den Aufträgen dürft Ihr aber das Schicksal Eurer letzten Opfer in der Zeitung lesen, ein Phantombild Eures Alter Egos bewundern und Statistiken über Euren Bekanntheitsgrad abfragen. Habt Ihr in der letzten Mission eine Zielperson vor den Augen mehrerer Zeugen über den Haufen geballert, seid fröhlich von einer Überwachungskamera in die nächste getorkelt oder habt Eure Tarnung als Techniker, Clown oder Bodyguard auffliegen lassen? Dann wundert Euch nicht, wenn beim nächsten Auftrag sämtliche Wachmänner und Polizisten an Euren Hacken kleben, sobald Ihr Euch dem Zielort nur ansatzweise nähert. Also eine faktische Einschränkung Eurer spielerischen Freiheit? Mitnichten! Denn mit dem Geld, das Ihr während der Missionen verdient, könnt Ihr Euren Bekanntheitsgrad und somit die Wachsamkeit der Levelbewohner permanent im niedrigen Bereich halten. Ebenfalls neu, aber nicht gerade innovativ ist die Upgrade-Fähigkeit Eures Waffenarsenals. Egal ob ein röntgensicherer Koffer für das Scharfschützengewehr, Laservisiere für Eure Silverballer-Pistolen oder ein superber Highspeed-Dietrich – der Hitman von Welt findet genug Anlagemöglichkeiten für sein Blutgeld.



XB Beim 'Mardi Gras'-Festival in New Orleans schießt Ihr den Vogel ab – in Zeiten der H5N1-Hysterie schon fast Satire. Merke: Auch Mörder haben Humor!

Schöne alte Welt

Trotz aller Neuerungen: Am grundlegenden Killerspiel hat sich seit Teil 2 nicht viel geändert. In 13 Missionen infiltriert Ihr unter anderem ein Prunkhotel in Las Vegas, eine Suchtklinik voller Gangster und eine Porno-Party. Die Zielpersonen und alle an-



XB Knalliger Tanzstil: Auf der hinterwäldlerischen Südstaatenhochzeit beschenkt Ihr den schießwütigen Bräutigam mit einem explosiven Päckchen.

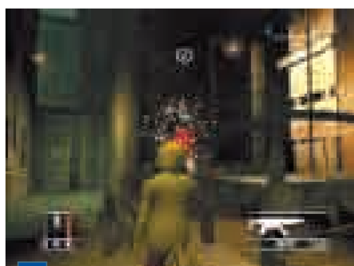


XB Wegen solcher Szenen wurde "Hitman: Blood Money" zu Recht keine Jugendfreigabe erteilt. Das Spiel zwingt Euch aber nicht zu derart makaberen Aktionen.



XB Das Licht am Ende des Tunnels: Die dramatischen letzten Missionen schicken Euch an höllisch schöne Schauplätze.

PS2 Das Phantom der Oper: Verkleidet als Bühnenarbeiter baut Ihr Euer tödliches Werkzeug zusammen.



PS2 Da fliegen die Federn: Euer Opfer erleidet eine letale Mauser.



XB Smack my Bitch up: Die Techno-Szene auf dem infernalischen Maskenball gehört zu den coolsten virtuellen Szenerien der aktuellen Konsolen-Generation.

deren Figuren verleihen den Arealen durch ineinander verzahnte Skriptabläufe eine organisch wirkende Lebendigkeit. Per Karte späht ihr die Wege von Wachen und Opfern aus und lasst Euch mit gelben Rufzeichen zu Orten lotsen, an denen Lösungsmöglichkeiten angeregt werden. Diese Vorschläge sind manchmal plump und manchmal perfide: Auf einem Mississippi-Dampfer findet ihr im gekennzeichneten Wachraum ein Sturmgewehr mit viel Munition. Der freundliche Wink mit dem Zaunpfahl: Die Jagdsaison ist eröffnet! Alternativ dazu könnt Ihr die sieben Zielpersonen des Levels auch in Hinterhalte locken und einen nach dem anderen im Ofen des Dampfschiffes verschwinden lassen. An dieser Stelle sei vermerkt: “Hitman” ist und bleibt nichts für Kinderhände!

Pimp my Tatort

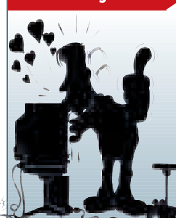
Um auch Neulingen den Einstieg ins Mörderbusiness zu erleichtern, findet Ihr in allen Arealen die gleichen Spielelemente. Ob Kühltruhe, Altglascontainer oder Mülltonne, überall könnt ihr seit neuestem Körper verschwinden lassen. Auch die hohe Kunst, einen Mord als Unfall zu tarnen, wird durch diverse aufgehängte Objekte zum Kinderspiel. So lasst Ihr mit etwas Übung Kronleuchter, Fässer oder gar Pianos auf die Köpfe Eurer danach geplätteten Zielpersonen regnen – immer gleiche Windenkonstruktionen und ferngezündete Bomben machen’s möglich. Optisch kommt der einstige Schönling recht bieder, aber stimmungsvoll daher. Einzelne Glanzpunkte wie die Menschenmassen des Mardi Gras Festivals oder bestimmte Lichteffekte bringen die Stärken der neu überarbeiteten Glacier-Engine zur Geltung. Gegen die Grafikpracht eines “Resident Evil 4” ist der neue Hitman allerdings chancenlos, dafür habt Ihr aber die volle Kontrolle über die Kameraführung. *mw*





XB Prügeleinlagen und Duelle spielt Ihr neuerdings häufiger.

Max Wildgruber



Mordsgaudi, aber leider keine Killer-Application: Ich hätte es dem alten Glatzkopf gegönnt, als strahlender Mustermörder auf die Spielebühne zurückzukehren. Doch zuviel steht dem perfekten Killerspiel im Weg: Angefangen von Schlampereien wie grotesken Clippingfehlern, mitunter komisch quäkenden Männerstimmen der deutschen Fassung und arg skriptlastiger KI gehen die gut gemeinten Neuerungen nur teilweise auf. Der Versuch, dem Spieler eine Welt zwischen den Missionen zu vermitteln, scheitert: Die Zeitungsartikel sind zwar witzig, aber dafür zu wenig. Teil 2 wirkte mit seinem Versteck im Kloster mehr aus einem Guss. Auch das Ruf-System ist im normalen Schwierigkeitsgrad kaum von Belang. Wer nicht ständig Amok läuft, kriegt kaum was davon mit. Trotzdem habe ich den vierten Teil gern durchgespielt: Herrlich schlüpfrige Szenarien voller abartiger Details, unzählige Möglichkeiten, die Aufträge zu erledigen und die Motivation, den perfekten Mord zu begehen, mildern die Schwachpunkte ab. Ein besonderes Lob auch diesmal für Jesper Kyd, dessen geniale Kompositionen zu Recht als Soundtrack käuflich zu erwerben sind. Bravo, Maestro!

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	-	-	
Online	-	-	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
○ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: IO Interactive, DK
Hersteller: Eidos
Website: www.hitman.de

Pro
+ lebensecht inszenierte Areale
+ viele Lösungsmöglichkeiten
+ rabenschwarzer Humor

Contra
- zahlreiche Grafik-Bugs
- zum Teil komische deutsche Stimmen
- hakeliger Spielfluss

Alternativen:

PS2	**Splinter Cell Chaos Theory** (91%, MAN!AC 05/05)
Xbox	**Splinter Cell Chaos Theory** (93%, MAN!AC 05/05)
NGC	**Splinter Cell Chaos Theory** (90%, MAN!AC 06/05)

Hitman: Blood Money

Playstation 2
Grafik 77 %
Sound 84 %
82% Spielspaß

Xbox
Grafik 79 %
Sound 84 %
82% Spielspaß

Blutiges Mörderspiel für schwarze Tüftler-Seelen: Begeht den perfekten Mord!



Rockstar Games präsentiert Tischtennis



360 Immer alles klar in Sicht: Rockstar verzichtete auf Experimente und platzierte die Kamera halbhoch hinter Eurem Spieler, der bei Solo- und Onlinematches immer vorne steht. Je nach Ballflug wird seitlich geschwenkt, die Übersicht bleibt ständig gewahrt.

Anfang März war vor der Präsentation eines neuen Spiels der "GTA"- und "Midnight Club"-Schöpfer Rockstar die Spannung groß: Welche Sensation könnten die notorischen Geheimniskrämer wohl in der Hinterhand haben? Als die Katze aus dem Sack gelassen wurde, glaubten viele erst an einen verfrühten Aprilscherz – eine Ping-Pong-Simulation sollte es sein. Abgesehen vom (aus Markenschutzgründen) etwas unhandlichen Namen "Rockstar Games präsentiert Tischtennis" ist das Vorhaben jedoch ernst zu nehmen: Da Rockstar-Boss Sam Houser ein großer Fan des Sports ist, wurde kurzerhand beschlossen, dass es endlich eine akkurate Versoftung geben muss – und um den Anspruch auf größtmöglichen Realismus umzusetzen, landete die Entwicklung auf der aktuellsten Hardware in Form der Xbox 360.

"Rockstar Tischtennis" konzentriert sich auf das Wesentliche: So findet Ihr skurrile Sportler ebenso wenig wie Optionsfluten voller unnötiger Gimmicks. Statt teurer Lizenzspieler stehen elf erfundene Athleten, die sich in ihren Anlagen deutlich voneinander unterscheiden: Neben eigenen Werten in den Kategorien Spin, Aufschlag, Kraft und Präzision haben alle Profis spezielle Vorteile wie z.B. gute Beinarbeit, Reichweite und spezifische Lieblingsschläge – selbst Details wie die bevorzugte 'Penholder'-Griffhaltung bei Asiaten wurden berücksichtigt. So eignet sich der Chinese Liu Ping gut für aggressive Attacken, während der Schwede Jesper unaufmerksame Gegner mit einer gewaltigen Vorhand vom Tisch fegt.



360 Die ansehnlich modellierten Umgebungen kommen erst beim Betrachten von Online-Matches oder Ballwechsel-Wiederholungen deutlicher zur Geltung.

NEXTGEN-FAKTOR

Die Details der Spielstätten fallen weniger auf, dafür können es die Sportler im Detailgrad mit den "Fight Night Round 3"-Kollegen aufnehmen.

TV VS HDTV

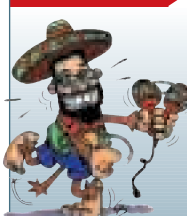
Frohe Kunde für Besitzer von alten Fernsehern: Der Detailverlust hält sich auch bei der Standard-Auflösung in Grenzen, außerdem wird Vollbild unterstützt.

Tischtennis für alle

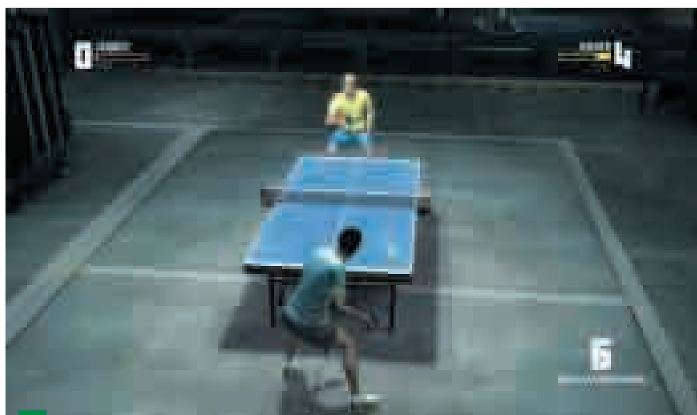
Obwohl viel Wert auf hohen Realismus gelegt wird, fällt die Steuerung angenehm einfach aus: Mit dem linken Stick lenkt Ihr Euren Sportler, geschlagen wird wahlweise mit dem rechten Knüppel oder den vier Feuertasten – jede steht für eine Anschnittsart (Top-, Back- und zwei Sidespins). Mit den Schultertasten aktiviert Ihr Stopp-Bälle oder den 'Fokus': Der erlaubt kurzzeitig dynamischere Schläge, sofern Ihr die Energie dafür mittels erfolgreicher Ballwechsel aufgefüllt habt.

Weil Tischtennis ein sehr flotter Sport ist und normale Spieler bei den dynamischen Duellen kaum Zeit hätten, die Art des Spins zu erkennen, hilft

Ulrich Steppberger



Ping-Pong-Power: Den sonst für ihre wenig zimperlichen Spiele bekannten Rockstar-Entwicklern gebührt eine Menge Respekt, denn ihnen ist eine rundum gelungene Versoftung des eigentlich nicht sonderlich Videospiel-tauglichen Sports geglückt. Die virtuellen Schlägerschwinger sehen optisch hervorragend aus und rangeln verdient mit den "Fight Night"-Boxern um die 'realistischste Videospielsportler'-Auszeichnung. Die Steuerung bringt das einzigartige Tischtennis-Gefühl tadellos rüber und ist ebenso eingängig wie variantenreich. Da zudem die Kameraperspektive äußerst intelligent gewählt wurde, kommen im Handumdrehen spannende Matches zustande. Dass keine echten Lizenzgesichter dabei sind, stört mich nicht (außer Timo Boll kennen ohnehin nur echte Fans andere Namen), schade ist dagegen der Verzicht auf einen Charakter-Editor. Und etwas mehr Tiefgang für Solo-Spieler hätte ich mir gewünscht: Sportler und Tische sind bald freigeschaltet, ansonsten gibt's lediglich Standard-Turniere. Aber dafür kostet "Rockstar Tischtennis" auch nur 40 Euro – und das ist die feine Sportsimulation ohne jeden Zweifel wert.

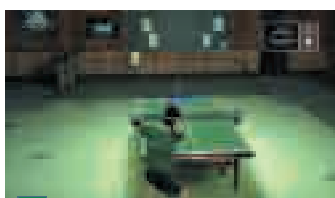


360 Neben offiziellen Spielstätten schaltet Ihr diverse 'Freizeit'-Tische frei: Hier geht es z.B. in einer Fabrikhalle um die Ping-Pong-Ehre.

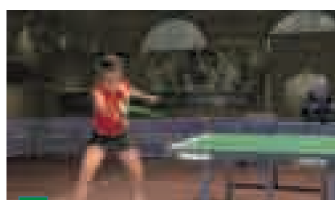
Rockstar Euch mit einem kleinen Kniff auf die Sprünge. Je nach Art des Dralls drehen sich verschiedenfarbige Punkte um den Ball – für jede Schnittart steht eine spezifische Kolorierung passend zum Knopf auf dem Joypad. Natürlich müsst Ihr bei Eurer Reaktion darauf achten, dass Ihr dem Gegner nicht durch ungeschickte Spin-Wahl in die Hände spielt. Darum empfiehlt sich zur Übung der Besuch im eingebauten Trainingszentrum, das sinnvolle Lektionen präsentiert.

Spielt Ihr alleine, startet Ihr mit den vorgebenen Sportlern (einen Charakter-Editor gibt es nicht) in Turnierserien auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Durch Erfolge schaltet Ihr anfangs gesperrte Athleten frei. Erfüllt Ihr zudem spezifische Anforderungen, gewinnt Ihr alternative Outftis sowie zusätzliche Spielstätten: An 19 Orten könnt Ihr Euch die Bälle um die Ohren hauen. Neben realistischen Wettbewerbsschauplätzen gibt es eine Reihe Freizeit-Umgebungen wie z.B. ein enger Übungskeller oder eine Berghütte.

Sitzt Ihr zu zweit vor der Konsole, duelliert Ihr Euch in Schaukämpfen. Die gibt es auch online, Xbox-Live-Zocker haben zudem noch weitere Möglichkeiten: Organisiert kleine Turniere, seid bei anderen Matches als Zuschauer dabei oder arbeitet Euch in der Weltrangliste basierend auf Microsofts TrueSkill-System nach oben. *us*



360 Ein ausführlicher Trainingsmodus bringt Euch die Steuerung bei.



360 Die (abschaltbare) Regie fügt gelegentlich 'Action'-Schnitte ein.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating frei **Preis:** ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 bereits erhältlich
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar San Diego, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.rockstargames.de

Pro
- toll animierte und detaillierte Sportler
- eingängige und handliche Kontrolle
- immer übersichtliche Kamera
- Online-Spiel funktioniert prima

Contra
- keine Eigenbau-Spieler möglich
- Solo-Modus recht knapp gehalten

Alternativen:

PS2	Pink Pong (nicht getestet)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Rockstar Tischtennis

Xbox 360
Grafik 80 %
Sound 67 %
85 % Spielspaß

Großartige Sport-Simulation mit schicker Optik und sehr gut gelungener Steuerung.

Rumble Roses XX



360 Dank doppelter Kämpferinnenzahl geht es zeitweise belebter im Ring zu: Wer beim 'Royal'-Match nicht aufpasst, verliert schon mal, ohne direkt beteiligt zu sein.

NEXTGEN-FAKTOR

Die doppelte Kämpferinnenzahl und ein paar mehr Zuschauer wiegen Detailarmut und vor allem häufiges Clipping nicht auf.

TV VS HDTV

Auf normalen Fernsehern sieht die Frauenkloppererei nahezu identisch aus – allerdings gibt's kein 4:3-Bild und bei 50Hz geht das Tempo runter.

Konami schickt seine Fetisch-Ringdamen ein zweites Mal in den Wrestlingring. "Rumble Roses XX" ist weniger eine Fortsetzung als ein NextGen-Update des PS2-Originals: So bleibt das auf einer vereinfachten "WWE Smackdown"-Kontrolle basierende Kampfsystem ebenso nahezu identisch wie die Kämpferriege.

Frauen, die hauen

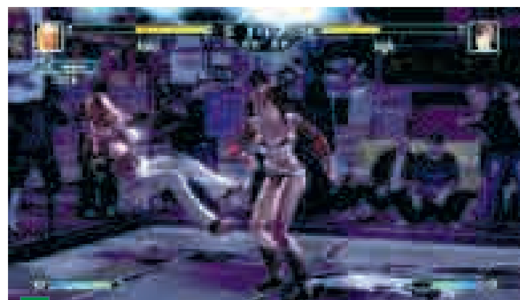
Die elf Teilnehmerinnen gibt's wie gehabt mit guter oder böser Gesinnung. Steigt die Popularität, schaltet Ihr zudem die jeweiligen 'Superstar'-Varianten mit neuem Outfit und wuchtigeren Attacken frei. Auf der Xbox 360 wurde Schlammcatchen gekippt, dafür vermöbelt Ihr Euch in optisch unterschiedlichen Ringen, geht in Beat'em-Up-Manier im Straßenkäfig aufeinander los oder lasst die Verliererin am Strand demütigende Aufgaben ausführen. Außerdem kloppen sich jetzt auch mal mehr als nur zwei Mädels, neben Handicap- und Tag-Matches geht's maximal zu viert nach dem Motto 'Jede gegen Jede' zur Sache. Statt einen linearen Story-Modus zu absolvieren, wählt Ihr auf einer Landkarte aus, was Ihr tun wollt: Neben den Kampfstätten kauft Ihr im Shop vom Preisgeld z.B. neue Outfits und Betätigungsmöglichkeiten. So könnt Ihr im Editor Muskel- und Körpermaße sowie den Dress Eurer Kämpferin manipulieren oder eine Eigenbau-Amazone erschaffen.

Eure künstlerische Ader lebt Ihr als Fotograf aus: Wählt neben dem Schauplatz das gewünschte Modell und ihre zu zeigende Pose aus und schießt ansehnliche Schnappschüsse. Das Ergebnis Eurer Arbeit lässt sich mit Gleichgesinnten via Xbox Live teilen, natürlich dürft Ihr auch zünftige Internet-Matches veranstalten. *us*

Ulrich Steppberger



Das PS2-Debüt der "Rumble Roses"-Mädels hatte trotz einiger Schwächen durchaus etwas zu bieten, doch das 360-Update enttäuscht mit einer Reihe unnötiger Ärgernisse. Nun kloppen sich zwar bis zu vier Amazonen im Ring, doch weder Detailgrad noch Animationen fallen wirklich NextGen-würdig aus – von den häufigen Clipping-Fehlern ganz zu schweigen. Wenigstens gibt es neue Varianten der bekannten Kämpferinnen, gänzlich neue Teilnehmer hat sich Konami aber gespart. Einige der neuen Matchvarianten wie z.B. der Straßenkampf machen mit der Steuerung wenig Sinn, die 'Queen'-Bestrafungen langweilen mangels Interaktion schnell und auch das Fotografieren füllt auf Dauer nicht aus. Am nervigsten finde ich die vermurkste Karriere: Statt einen linearen Story-Modus wie im Original zu absolvieren, werdet Ihr ohne Führung auf eine Weltkarte geschickt – wie Ihr neue Outfits und andere Gesinnungen freischaltet oder gar ein Titelmatch erreicht, das verschweigt Euch "Rumble Roses XX". Übrig bleibt eine Ringklopperei mit ordentlicher Steuerung, die ihr Potenzial jenseits des Voyeur-Aspekts verschenkt.



360 Bei den unausgereiften Straßenkloppereien sorgt gelegentliches Regenwetter für optische Abwechslung.



360 Unschön: Bei Nahaufnahmen fallen die häufigen Clippingfehler deutlich auf.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4
System	360

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 65 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- **360** bereits erhältlich
- **PS2** keine Umsetzung geplant
- **Xbox** keine Umsetzung geplant
- **NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Yuke's/Konami, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
+ weiterhin eingängige Steuerung
+ variantenreichere Matcharten
+ Online-Unterstützung

Contra
- keine echten neuen Kämpferinnen
- grafisch reichlich unspektakulär
- Karriere-Modus sinnlos konfus

Alternativen:

System	Titel
PS2	**Rumble Roses** (77%, MAN!AC 03/05)
Xbox	**WWE Raw 2** (73%, MAN!AC 12/03)
NGC	**WWE Day of Reckoning 2** (79%, MAN!AC 10/05)

Rumble Roses XX

Xbox 360
Grafik 63 %
Sound 61 %
68 % Spielspaß

Technisch nüchternes Fleischbeschau-Wrestling, dem eine klare Linie abgeht.

Super Monkey Ball Adventure



PS2 Im Lauf des Abenteuers lernt Euer Affe praktische Zaubersprüche: Hier bekommt die Kugel Saugnäpfe verpasst, damit sie besser am Untergrund haftet.

Bislang betätigten sich Segas Primaten als Geschicklichkeitsexperten: Bei den "Super Monkey Ball"-Puzzlern rollten Eure putzigen Helden durch Kippen des Spielfeldes sicher ins Ziel. Damit geben sich die Äffchen nicht mehr zufrieden, weshalb sie jetzt auf PS2 und Gamecube ein ausgewachsenes Abenteuer erleben. Dafür übergab Sega die Serie erstmals an einen britischen Entwickler, die Genre-Experten von Traveller's Tales wurden mit der Tierpflege beauftragt.

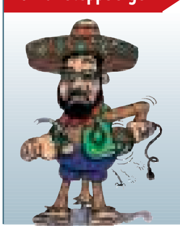
Weltkugel(ei)

Mit einem der vier affigen Stars rollt Ihr anfangs über eine tropische Insel und haltet nach Artgenossen Ausschau: Auf Knopfdruck beginnt Ihr eine Unterhaltung und erhaltet kleine Aufträge wie das Finden bestimmter Objekte oder das Abklappern vorgegebener Ziele. Damit gewinnt Ihr Freunde und treibt die Handlung voran.

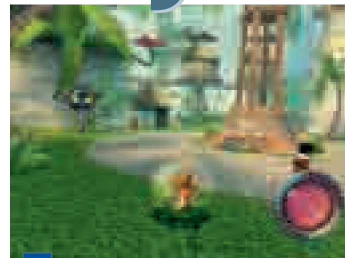
Immer wieder steht Ihr vor zugesperrten Durchgängen, deren Schlösser Ihr knackt, indem Ihr eine Reihe klassischer "Super Monkey Ball"-Rollaufgaben bewältigt. Spürt Ihr einen besonders mysteriösen Primaten auf, erlernt Ihr Zaubersprüche, die den Zugang zu vier weiteren Welten ermöglichen oder Eurer Kugel neue Fähigkeiten spendieren. So lässt sich mit einfachen Kommandos z.B. ein Schlaghandschuh materialisieren, Ihr macht Euch unsichtbar oder rollt mit Saugnäpfen Bereiche hoch, die normalerweise unerreichbar sind.

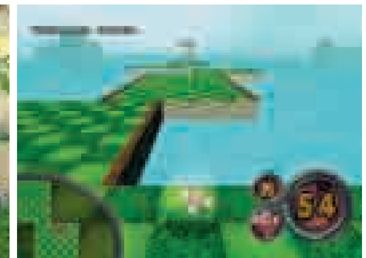
Neben der umfangreichen Story bietet "Super Monkey Ball Adventure" die Möglichkeit, die eingebauten Puzzle-Einlagen direkt zu spielen. Außerdem gibt's auch diesmal wieder ein halbes Dutzend Mini-Disziplinen, bei denen bis zu vier Primatenfreunde ran dürfen. Von früheren Teilen bekannt sind die drei Varianten Rennen, Zielfliegen und Boxkampf. Dazu gesellt sich ein neues Trio: Färbt stetig hüpfend mehr Bodenfläche ein als Eure Konkurrenz, ballert als Kanonengeschoss Steintürme nieder oder sammelt auf einer kleinen Kugelwelt Ballons ein. *us*

Ulrich Steppberger

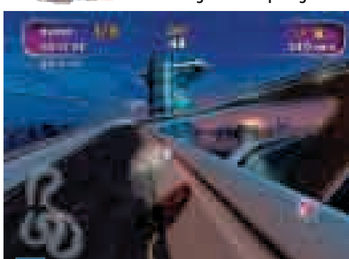


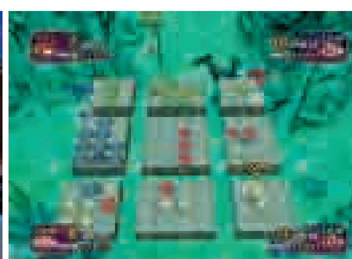
Man sollte meinen, das "Super Monkey Ball"-Konzept wäre unverwüstlich – umso mehr erstaunt es, was für Schnitzer sich Traveller's Tales erlaubt. Das Abenteuer macht technisch eine akzeptable Figur und sieht auf den ersten Blick voll kindertauglich aus, ist es aber nicht: Schon bald steht Ihr vor frustigen Aufgaben, zumal die sensible Steuerung der Affenkugeln das Leben kaum leichter macht. In den unübersichtlich aufgebauten Welten sucht Ihr außerdem öfters planlos nach Hinweisen, weil die wenigen Hilfestellungen unklar ausfallen und Rücksetzpunkte scheinbar zufällig gewählt werden. So ist das Abenteuer leider nur etwas für frustgestählte Fans oder Liebhaber der Minispiele – die fallen nämlich gewohnt spaßig aus.

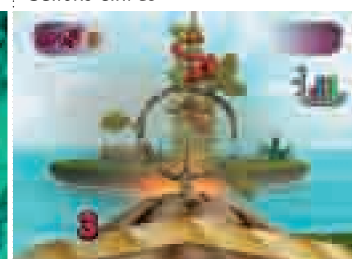




PS2 Meistens kugelt Ihr im Story-Modus durch offene Welten, gelegentlich beweist Ihr Eure Geschicklichkeit aber auch in traditionellen Puzzleaufgaben (rechts).







PS2 Die Minispiele wie das altbekannte Wettrennen (links) oder die neuen Einfärbe- (Mitte) und Kanonenaufgaben (rechts) machen Laune – allerdings müsst Ihr die meisten Strecken bzw. Levels dafür im frustigen Abenteuer freischalten.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ✓ ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Juni

Entwickler: Traveller's Tales, England
Hersteller: Sega
Website: www.sega.de

Pro
- putzige Inszenierung
- originelle neue Kugel-Fähigkeiten
- spaßige Minispiele und neue Puzzles

Contra
- Steuerung und Kamera fummelig
- Schwierigkeit unausgewogen
- häufiger mangelnde Wegführung

Alternativen:
- PS2: Super Monkey Ball Deluxe (85%, MAN!AC 11/05)
- Xbox: Super Monkey Ball Deluxe (85%, MAN!AC 11/05)
- NGC: Super Monkey Ball 2 (85%, MAN!AC 04/03)

Super Monkey Ball Adventure

Playstation 2
Grafik 70 %
Sound 65 %
61% Spielspaß

Niedliches Kugelabenteuer, das mit vielen Designschlampern und hoher Schwierigkeit frustet.

The Da Vinci Code: Sakrileg

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 — Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: The Collective, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.2kgames.de

Pro
+ fiebrige Stimmung der Buchvorlage
+ knifflige Rätsel für Codeknacker
+ üppige Sprachausgabe

Contra
- hakelige Steuerung
- steife Animationen
- aufgesetzte Kampfeinlagen

Alternativen:
PS2 Still Life (67%, MAN!AC 08/05)
Xbox Baphomets Fluch 3 (82%, MAN!AC 01/04)
NGC keine erhältlich

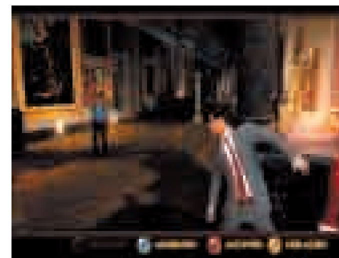
The Da Vinci Code: Sakrileg

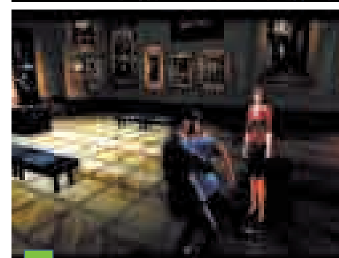
Playstation 2 — 69% Spielspaß — Grafik 68 % — Sound 79 %
Xbox — 69% Spielspaß — Grafik 70 % — Sound 80 %

Befriedigende Buchumsetzung, deren bester Teil die inspirierten Knobeleien sind.



XB Robert und Sophie im nächtlichen Louvre. Ihr steuert abwechselnd einen der beiden Helden, der andere zockelt Euch brav hinterher.




XB Metal Gear Robert: Per Klopfzeichen lockt Ihr einen Wachmann an.

Dan Browns Roman-Welterfolg ‘The Da Vinci Code’, der hierzulande unter dem Namen ‘Sakrileg’ verkauft wird, lieferte nicht nur die Vorlage für den eben angelaufenen Kinofilm, sondern auch ein Konsolen-Abenteuer.

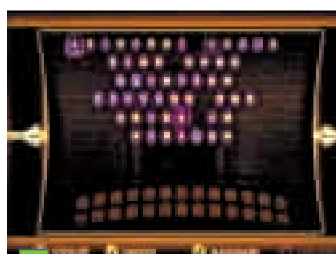
Schnitzeljagd mit Mona

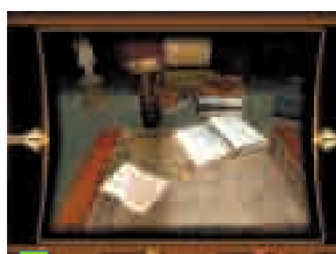
Wie im Film startet der Mystery-Krimi im Louvre, wo Ihr die Rolle des Symbologie-Professors Robert Langdon übernehmt, der von der Polizei zu einem schrecklichen Mord vernommen wird. Obwohl der Held im Spiel nicht aussieht wie die Kino-Inkarnation von Tom Hanks, wird er von dessen deutschem Synchronsprecher vertont, was für gepflegte Hollywood-Atmosphäre sorgt. Beim Körper des Mordopfers sucht Ihr zum ersten Mal nach Indizien: Ihr schwenkt die virtuelle Kamera über den Tatort und bekommt Informationen zu automatisch aufleuchtenden Details.

Wenig später taucht mit der appetitlichen Kryptologie-Expertin Sophie Neveu die zweite Spielfigur auf: Von ihr erfahrt Ihr, dass Ihr der Hauptverdächtige im Louvre-Mord seid – prompt flüchtet Ihr auf die Museumstoilette. Eine Untersuchung des stillen Örtchens fördert das erste klassische Kombinations-Rätsel zu Tage: Der Peilsender der Polizei wird mit einem Stück Seife sabotiert und fliegt aus dem Fenster.

Jetzt habt Ihr Zeit, die erste Logik-Aufgabe zu lösen: Ein Anagramm will entschlüsselt werden. Danach ist klar: Das Gemälde der Mona Lisa birgt ein Geheimnis. Während sich Langdon versteckt, erledigt Madame Neveu noch schnell eine Actionsequenz. Herumliegende Gegenstände werden arglosen Museumswärtern über den Kopf gezogen, dann müsst Ihr reaktionsschnell die eingeblendeten Tasten drücken, um den Wachmann zu überwältigen. Nach diesem Intermezzo nimmt die Komplexität der Rätsel schnell zu: Gerade komplexe Buchstabenrätsel vermitteln die Atmosphäre der Literaturvorgabe vortrefflich. Fans des Buches freuen sich außerdem über eine umfangreiche Datenbank, in der Informationen zu sämtlichen Orten, Objekten und Rätseln des blasphemischen Bestsellers gespeichert sind.

Kennern der Vorlage wird außerdem auffallen, dass sich in den elf Kapiteln des Spiels Szenen verbergen, die weder im Buch noch im Film vorkommen. Wer sich hier allerdings sensationelle Erkenntnisse zum Brownschen Erzähl-Kosmos erwartet, liegt falsch: Die Story um Robert, Sophie und Mördermönch Silas verläuft in den aus der literarischen Vorlage bekannten Bahnen. *mw*


XB Besser als Kreuzworträtsel: Buchstabenmystik für Knobelköpfe.


XB Wo liegt der Hinweis? Per Kameraschwenk sucht Ihr Indizien.

Max Wildgruber



In kaum einem anderen Videospiel findet Ihr soviel versoftete Kulturgüter wie im literarischen Action-Adventure von The Collective! Dabei wirkt das ganze Spiel wie ein Museumsbesuch: sehr gehaltvoll und klug, aber auch etwas bieder. Die Stärken liegen in den gelegentlich knackigen Kopfnüssen, die in der deutschen Version aber nur teilweise übersetzt wurden. Aufgesetzt und überflüssig sind dagegen Schleich- und Actionpassagen. Inszenierung und Präsentation siedeln sich im Mittelfeld an. Die filmartige Dichte eines “Fahrenheit” wird nicht erreicht, dafür sind die Storysequenzen professionell geschnitten. Wer im Sommerurlaub neben einem Dan-Brown-Schinken auch stets ein Ravensburger Rätselheft dabei hat, sollte auf jeden Fall mal reinspielen.

Das beste MAN!AC-Abo aller Zeiten

15% Preisvorteil



Nur mit der MAN!AC VIP-Card erhaltet Ihr Zugriff auf den geschützten Abonnenten-Bereich, in dem wir Euch ab Juni zahlreiche Extras und Features bieten.

NUR FÜR ABONNENTEN:

- diskutiert mit den Redakteuren
- gewinnt exklusives Merchandise
- ladet alte MAN!ACs als PDF runter

I'M A MAN!AC VIP ABO

Ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 51 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr, jedoch kann ich dann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück. Sobald ich mich mit meiner Abonummer auf www.maniac.de registriert habe, erhalte ich die MAN!AC VIP-Card samt Zugang zum geschützten Abonnenten-Bereich mit exklusivem Content.

In-Time Aboservice
MAN!AC VIP
Freihamer Straße 2

82166 Gräfelfing

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

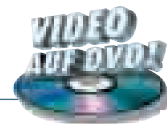
BLZ

Konto-Nummer

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)





Tourist Trophy



PS2 Wegen dem kleinen Fahrerfeld sind Überholmanöver Mangelware – im Vordergrund steht wie beim Vierradbruder der Kampf um die Ideallinie.



PS2 Die Cockpitperspektive vermittelt das unmittelbarste Geschwindigkeitsgefühl und den nahezu echten Eindruck, auf einer Rennmaschine zu sitzen.

Mit dem schicken Untertitel 'The Real Driving Simulator' wurde bereits ein Rennspiel legendär: "Gran Turismo". Nun wird eine weitere Raserei mit einer sehr ähnlichen Behauptung geschmückt: 'The Real Riding Simulator' will in Sachen Motorrad ebenso zur Legende avancieren wie der Vierrad-Kollege. Dabei kann "Tourist Trophy" seine Wurzeln wahrlich nicht verbergen (siehe Kasten).

Neben den obligatorischen Arcade-Features (Zeitrennen, Duell, Standard-Rennen) fällt der Schwerpunkt auf den 'Tourist Trophy'-Modus. Hier erwerbt Ihr Lizenzen, Motorräder und glorreiche Siege.

Doch für erste Erfolge müssen sich insbesondere Vierrad-Profis gehörig umstellen, denn ein Motorrad besitzt wegen kleinerer Kontaktfläche zum Asphalt deutlich weniger Grip und einen sehr engen Grenzbereich. Das schlägt sich in der Fahrweise nieder: Lange Bremswege, korrektes Verlagern des Gewichts und gefühlvolle Kontrolle wollen erlernt werden, sonst droht schnell ein böser Sturz.

Learning by doing

Hilfreich dafür ist die vierzigteilige Fahrschule mit vier verschiedenen Fertigkeitsstufen (Anfänger, Junior, Experte und Spezial). Hier übt Ihr korrekte Kurvenfahrten oder geschickte Bremsmanöver und schult Euer Reaktionsvermögen.

Dann dürft Ihr Euch an den Herausforderungsmodus wagen, der eine reiche Auswahl an über 170 Motorrädern bietet. Dabei wurde in die Vollen gegriffen: Namhafte Hersteller wie Honda, Yamaha oder Kawasaki und Marken wie Ninja und XJR lassen jedem Biker das Wasser im Munde zusammen laufen. Um eine Maschine zu ergattern, müsst Ihr auf einem festgelegten Kurs innerhalb von drei Runden den Vordermann überholen und zehn Sekunden vor ihm bleiben.

Mit den gewonnenen Hobeln geht's schließlich zu den Rennveranstaltungen. Zuvor kann beim eigenen Bike ausgiebig an Aufhängung, Bremsen, Reifen, Auspuff und Getriebe geschraubt werden. Das ist jedoch nicht alles, schließlich bilden Fahrer



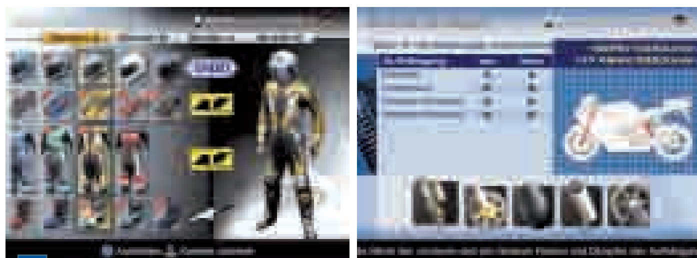
PS2 Liebe zum Detail: Jedes Motorrad besitzt eine eigenes Cockpit mit funktionierendem Drehzahlmesser und teils sogar einer Geschwindigkeitsanzeige.

Alles schon gesehen?

Die Unterschiede zum großen Bruder "Gran Turismo"

Da der Titel von den gleichen Entwicklern wie "Gran Turismo" stammt, ähneln sich beide Titel nicht nur auf den ersten Blick. So wurden fast alle vorhandenen Strecken vom Vierradkollegen kopiert – manche Pisten besitzen jedoch einige Modifikationen: So flitzt Ihr z. B. in Suzuka oder Tsukuba durch eine leicht veränderte Streckenführung. Speicherbare Wiederholungen, Zeitrennen, Arcade sowie der Fotomodus wirken dagegen sehr vertraut. Der "GT"-Mode nennt sich hier allerdings "Tourist Trophy"-Modus. Dieser ist aber wesentlich kleiner ausgefallen und teilt sich in Herausforderung und Rennveranstaltungen – auf Preisgelder wurde verzichtet. Die Entwickler überarbeiteten dafür die KI, da ein Motorrad nach anderen Physik-Maßstäben über den Asphalt brettert. Dennoch erinnern die störrischen Gegner mit ihrer strikten Fahrweise immer noch an "Gran Turismo". Optisch wurden die Vehikel dagegen aufgepeppt und sollen die zweieinhalbfache Polygonmenge ihrer Vierradkollegen besitzen.





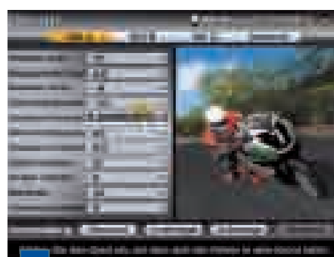
XB Rundumversorgung für den Biker: Von erspielbarer Kleidung und Helmen über lizenzierte Vehikel bis hin zum umfangreichen Motorrad-Setup.



PS2 Wohlbekannt: Viele "Gran Turismo"-Strecken wie hier New York feiern ein Comeback – teilweise wurde die Streckenführung nur minimal verändert.



PS2 Vorsicht: Wände und Begrenzungen hauen Euch schnell vom Zweirad.



PS2 Optionsreich: die Justierung der Fahrerhaltung auf dem Bike.

und Maschine eine Einheit. Deshalb dürft Ihr auch den eigenen Fahrstil beliebig verändern: So stellt Ihr von Körperneigung in Kurven, Armbeugung, Sitzposition bis hin zum Beinwinkel alles ein. So gut vorbereitet wartet eine Überraschung auf der Strecke: die Gegner. Nicht mehr als drei Kontrahenten bilden das Fahrerfeld. Zusätzlich gibt es keine stehenden Starts – die Rennen beginnen immer 'On-the-Fly'. Doch die KI-Kameraden fahren ihr eigenes Rennen und denken nicht einmal daran, Platz zu machen. Allerdings fällt das nicht so sehr ins Gewicht, da sich Motorräder bautechnisch deutlich einfacher überholen lassen als ihre vierrädrigen Genossen. Im Zweispieler-Modus lassen sich die Computerfahrer übrigens nicht blicken.

Habt Ihr einen sauer verdienten Sieg errungen, winken nicht nur Zweiräder als Belohnung, sondern auch lizenzierte Bikerbekleidung. Modebewusste Motorradliebhaber dürfen also auch im standesgemäßem Outfit über die Pisten heizen.

Passend in Szene gesetzt

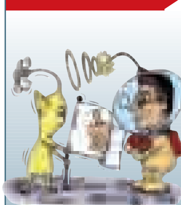
Wie gut, dass der aus "Gran Turismo 4" bekannte Fotomodus mit dabei ist. In der Wiederholung stoppt Ihr das Geschehen per Select-Taste. Dann werden Schnappschüsse mit zahlreichen Einstellungen auf Memory Card oder USB-Stick gebannt. Neu ist die Funktion 'Bestes Foto', die automatisch eine Auswahl an hübschen Schnappschüssen erstellt.

Auch Fahrpuristen werden gefordert: So findet sich neben Reifenverschleiß und der Adrenalin fördernden Cockpitansicht der zuschaltbare Semi-Profi- und Profi-Modus. Damit aktivieren echte Biker das manuelle Ducken beim Fahren, separate Vorder- und Hinterradbremsen sowie eine verringerte Traktionskontrolle. Bei der großen Anzahl an über 35 Strecken gibt es viel zu tun, bis jede Ideallinie perfektioniert ist. Leider sind die Pisten größtenteils aus "Gran Turismo" kopiert worden – inklusive der legendären Nordschleife, die auf dem Motorrad noch ein Stück herausfordernder wird. Lediglich ein neuer Kurs kam ins Sortiment: die MotoGP-Strecke von Valencia. Allerdings finden sich keinerlei Offroad- bzw. Motocross-Rasereien. Übrigens kommen geduldige PAL-Spieler in den Genuß vier neuer Motorräder sowie frischer Klamotten. *ts*



PS2 Für vier Lizenzen müssen Fahr- und Reaktionstests absolviert werden.

Thomas Stuchlik



Endlich wieder eine Zweiradsimulation! Und dann auch noch mit diesem vielversprechenden Titel. Doch Vorsicht: "Tourist Trophy" enthält leider nicht die gleichnamige Rennveranstaltung auf der Isle of Man. Diese bleibt dem durchwachsenen Konkurrenten "TT Superbikes" vorbehalten. Zum Ausgleich bietet Polyphonys Streich unerreicht viele Motorräder und Strecken, und das mit einer für PS2-Verhältnisse wirklich hohen Detailtiefe. Vollstes Lob verdient auch das Fahrverhalten: Mit einiger Übung jagt Ihr die Zweiräder exakt und flüssig über die Kurse – das nenne ich Fahrspaß! Doch leider trübt ein wesentlicher Punkt das Bildschirmvergnügen: Das gerade mal dreiköpfige Gegnerfeld ist schlicht ein Witz. Spannung wird nur dadurch erzeugt, dass die Burschen in einigem Abstand voneinander fahren – und das erinnert unpassenderweise an Arcade-Rasereien wie "Ridge Racer". "Gran Turismo"-Kenner werden zudem vom etwas knappen Umfang enttäuscht, lediglich das Freifahren von neuen Bikes hält Euch bei der Stange. Aber genau das werden Biker lieben, denn für sie ist dieser Titel maßgeschneidert.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✔ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
✔ USB-Stick ✔ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9 ○ Surround ✔ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Polyphony Digital, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.touristtrophy.com

Pro
+ riesiger Fuhrpark
+ gelungene Optik
+ herausforderndes Fahrverhalten
+ schicker Foto-Modus

Contra
– zu klein geratenes Fahrerfeld
– zu wenig Cups

Alternativen:

PS2	MotoGP 4 (82%, MAN!AC 07/05)
Xbox	MotoGP 3: Ultimate Racing Technology (88%, MAN!AC 10/05)
NGC	keine erhältlich

Tourist Trophy

Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 82 %
80 % Spielspaß

Anspruchsvolle Zweiradsim mit vielen Features rund ums Bike. Gegner sind aber Mangelware.

X-Men: The Official Game

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Z-Axis, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ detaillierte Film-Optik auf Xbox
+ weitgehend unkomplizierte Kontrollen
+ grandiose Nightcrawler-Levels
+ druckvoller, orchestraler Soundtrack

Contra
- nervige Iceman-Abschnitte
- primitiv und schlecht ausbalanciert

Alternativen:

System	Titel
PS2	Spider-Man 2 (80%, MAN!AC 9/04)
Xbox	Spider-Man 2 (80%, MAN!AC 9/04)
NGC	Spider-Man 2 (80%, MAN!AC 9/04)

X-Men: The Official Game

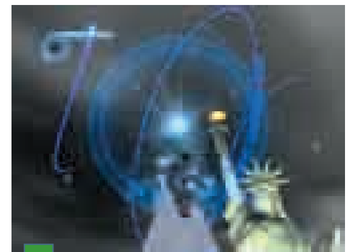
Playstation 2: Grafik 67 %, Sound 79 % – **68 % Spielspaß**

Xbox: Grafik 76 %, Sound 82 % – **73 % Spielspaß**

Extrem simpel gestrickter, aber motivierender Knochenbrecher – auf der PS2 leider ohne Charme.



XB Nightcrawler kämpft am besten, wenn er ständig in Bewegung bleibt: Teleportiert und springt so oft wie möglich, dann erwischen Euch die Feinde nicht.



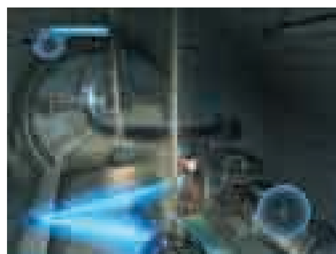
XB Nachwuchs-X-Man Iceman beim Übungsflug rund um Lady Liberty.



Mit zwei Filmen Verspätung bekommen auch die Leinwand-"X-Men" endlich ihr eigenes Spiel. Das hat – anders als es die "X3" im Logo vermuten lässt – nicht etwa das neue Kino-Abenteuer zum Thema, vielmehr schlägt man eine Brücke zwischen dem zweiten und dritten Film. Während der Entwickler Z-Axis die simple Story in wenigen, Comic-artig präsentierten Standbild-Sequenzen erzählt (mit auf Zeichnung getrimmten Darsteller-Fotos), konzentriert man sich wie gehabt auf das, was Superhelden am liebsten tun: böse Buben im Dutzend verdreschen und kräftig Gebrauch von ihren Mutantenkräften machen. So sind es in den drei meist parallel verlaufenden Handlungssträngen des dezent Adventure-inspirierten Haudrauf-Spektakels vor allem Vorzeige-Klopper Wolverine und Instant-Teleporter Nightcrawler, die mit viel operativer Finesse und noch mehr Körpereinsatz die Schurken aufmischen.

Während sich der 'Vielfraß' vor allem auf das Adamantium-Skelett sowie seine regenerativen Fähigkeiten verlässt und die meist subterranen Stützpunkte der Bösewichte in klassischer Prügler-Manier durchquert, gibt das deutsche Zirkus-Teufelchen dem "Official" X-Men-"Game" erst den richtigen Biss. Kurt verblüfft nicht nur wie in der cineastischen Vorlage durch ein hinreissend mieses Englisch (eine deutsch lokalisierte Version des Spiels gibt's leider nicht). Nein, der tief gläubige Springinsfeld fühlt sich dann am wohlsten, wenn er wie ein Flummi durch die Gegend hüpft und sich im Sekundentakt von Sprungpunkt zu Sprungpunkt beamt. Die sehen im Spiel wie kleine blaue Leuchtfeuer aus und wurden so großzügig über Generatoren-Hallen, Korridore und Schaltzentralen verteilt, dass Ihr die Räumlichkeiten – einmal mit dem Terrain vertraut – nie mehr zu Fuß zu durchqueren braucht. Dabei macht der flinke Blaumann auch dann eine grandiose Figur, wenn er seine Moleküle nicht auf Reise schickt: Fast wie ein Äffchen wechselt der schwanzwedelnde Mutant zwischen zwei- und vierbeiniger Gangart, um so schnell wie möglich von Rohr zu Rohr und zwischen Stahlträgern herum zu springen – nur gut, dass die zwar meist geradlinigen, aber auch ausladenden Levels genügend Kletter-Möglichkeiten bieten.

Ein weiterer Unterschied zwischen Teufel und Vielfraß: die Perspektive. Während Ihr als Wolverine den Blickwinkel nur wenig nach links oder rechts schwenkt, erweist sich Nightcrawlers Kameramann als deutlich flexibler: Adventure-typisch umrundet er seinen Darsteller auf Kommando durch den rechten Stick um bis zu 360 Grad.



PS2 Ungleiche Helden: Schleicher Kurt (oben) und Windelweichklopfer Logan.

Robert Bannert



Unkomplizierte und effektvolle Action-Stangenware für Freunde der Vorlage: Sieht man von der hingeschluderten und grafisch größtenteils langweiligen PS2-Fassung ab, lässt das erste offizielle "X-Men"-Filmspiel kaum Wünsche offen. Die Versoftung bemüht sich mit ihrer angenehm zugänglichen Steuerung konsequent darum, so viele Fans wie möglich zu bedienen und ihnen genau das zu bieten, was man von Mutanten aus echtem Schrot und Korn erwartet: Nonstop-Gekloppe, cooler Look, brachialer Tamtam-Sound und farbenfrohe, Vorlagen-getreue Grafikpracht. Das bieten in dieser kompakten Form bisher so wenige Vertreter des "Hau in die Fresse"-Genres, dass Ihr kleine Schönheitsfehler wie einige zu fummlige Kombos und die peinlich platten Comic-Einspielungen gerne entschuldigt. Weniger verzeihlich sind da schon die vergleichsweise plumpen und oft unnötig frustigen Iceman-Levels. Aber was soll's: Echte "X-Men"-Freunde werden die Investition ins dumpfe, aber spaßige Xbox- bzw. Xbox-360-Geschnetzel nicht bereuen – zumal knapp 30 Level und reichlich freispielbare Extras ausreichend Beschäftigung bieten.



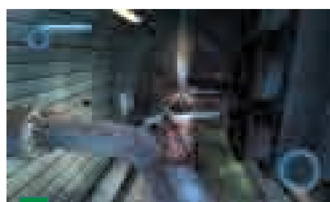
360 Schade: Für den deutschen Markt hat man sich nicht mal die Mühe gemacht, die Bildschirmtexte zu übersetzen. Wer kein solides Englisch beherrscht, dem bleiben die häufig eingeblendeten Spieltipps und Missions-Parameter ein Rätsel.

Kraft gegen Schnelligkeit

Ob Muskelmann oder Teleporter-Dämon – in beiden Rollen wehrt Ihr Euch mit Prügelspiel-typischen Button-Kombinationen Eurer Textur-Haut. Das Resultat sind brachiale Faust- bzw. Krallenhiebe und Knochen pulverisierende Kicks. Wer die Fingerbrecher richtig raus hat, verpasst seinen Widersachern auch mal einen wuchtigen Kopfstoß oder wirbelt wie ein Akrobat durch die Luft, um gleich mehrere Handlanger auf einmal aus den Kampfstiefeln zu holen.

Aber Obacht: Während Wolverine selbst MG-Schüsse relativ unbeschadet wegsteckt und seine Wunden ruckzuck regeneriert, ist sein schwachbrüstigerer Kollege vor allem auf sein Teleporter-Talent angewiesen, um Schaden zu vermeiden: Wann immer möglich materialisiert Nightcrawler sich hinter seinen Opfern, um schmerzhaften Kontakt mit Schusswaffen und Elektro-Prügeln zu vermeiden.

Weniger kämpferisch, aber dafür umso flinker ist der vergleichsweise selten in Erscheinung tretende 'Iceman': Seine Levels fungieren quasi als Auflockerung und holen das Spielgeschehen vom Boden der Tatsachen in luftige Höhen. Dort frostet der eisige Strahlemann die Feuergeschosse seines leicht entzündlichen Ex-Kumpels 'Pyro' vom Firmament, legt kurz vor der Explosion stehende Reaktoren auf Eis, stellt Flammenschlangen kalt und bestreitet als cooler Himmels-Surfer gemeine Hindernis-Parcours. *rb*



360 Teleporter-Teufel: Als Nightcrawler huscht Ihr mit der rechten Schultertaste von Sprungpunkt zu Sprungpunkt.



360 Iceman im Atomkraftwerk: Vereist die undichten Reaktor-Rohre, damit keine Kühlflüssigkeit mehr austritt!



360 Hat das E-Werk im Würgegriff und beschießt die Anlage mit kleinen Feuergeistern: Pyros gigantische Flammenschlange.



360 Kurt teleportiert auf die Schulter der Bossgegner, um den Laser-Beschuss der Roboter-Drohnen auf sie zu lenken.

NEXTGEN-FAKTOR

Auf der Xbox 360 gefallen feine Effekte und tolle Charaktermodelle – die Umgebung hätte aber weit mehr neue Details verdient.



Die Vorzüge gegenüber der Xbox-Version bleiben HDTV-Besitzern vorbehalten. Flüssig prügelt es sich überall, außerdem gibt's Vollbild.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-
System	360

USK-Rating 12 USK | **Preis:** ca. 70 Euro

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
+ knackige Kombos sehen cool aus
+ drei spielbare Helden
+ abwechslungsreiche Level-Kulissen
+ Hauruck, das leicht von der Hand geht

Contra
- viele frustige Nonstop-Kloppereien
- zu wenig Bewegungsfreiheit

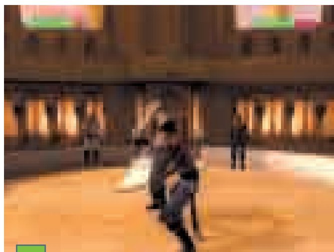
X-Men: The Official Game

Xbox 360
Grafik 75 %
Sound 82 %
74 % Spielspaß

Die X-Men für die große Box sind erste Wahl: schicke Keilerei mit spielerischen Schönheitsfehlern.

VIDEO AUF DVD!

Dreamfall: The Longest Journey



XB Die gelegentlichen Kämpfe fallen simpel, langweilig und eintönig aus.

Genre: Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 50 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 nicht geplant
Xbox Juni
NGC nicht geplant

Entwickler: Funcom, USA
Hersteller: Funcom/dtp
Website: www.dreamfall.com

Pro
+ komplexe Story
+ nette Rätseleien
+ teils dichte Atmosphäre

Contra
- aufgesetzte Beat'em-Up-Sequenzen
- hölzern agierende Charaktere
- strikt linearer Ablauf

Alternativen:

PS2	Syberia 2 (68%, MAN!AC 02/05)
Xbox	Still Life (67%, MAN!AC 08/05)
NGC	keine erhältlich

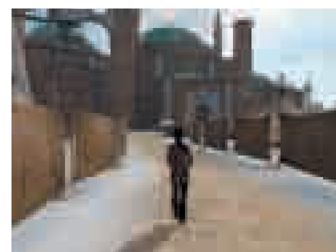
Dreamfall: The Longest Journey

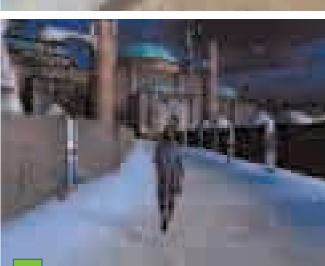
Xbox
Grafik 70 %
Sound 75 %
66 % Spielspaß

Das Third-Person-Adventure bietet mäßige Abenteuerkost mit unpassenden Action-Einlagen.



XB Das Benutzer-Interface ist kontext-sensitiv – auf den Buttons steht je nach Situation die passende Aktion parat: sprechen, umschauen, öffnen, drücken ...





XB Manche Örtlichkeiten besucht Ihr mehrmals mit anderen Charakteren.

Endlich auf Konsole: Der sechs Jahre alte PC-Klassiker "The Longest Journey" sorgte seinerzeit für Furore in Adventure-Kreisen. Nun erscheint der Action-lastigere Nachfolger "Dreamfall" zumindest auch für die Xbox.

Alles beginnt mit Zoe Castillo, die im zukünftigen Casablanca wohnt. Eine Vision bringt das nette Mädel auf die Spur einer Verschwörung, die über die Grenzen unserer bekannten Welt hinaus geht: Die Suche nach ihrem vermissten Freund führt Zoe durch das High-Tech-Szenario 'Stark', die Fantasy-Dimension 'Arcadia' und den frostigen 'Winter'-Kosmos. Im Verlauf des Abenteuers übernehmt Ihr außerdem die Rolle zweier weiterer Charaktere: April Ryan (Hauptdarstellerin des Vorgängers) und Apostel-Mönch Kian.

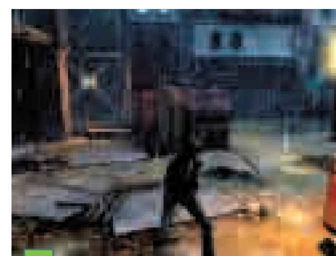
Mehr als Schiebepuzzles

Doch bis dahin wartet ein gutes Stück Arbeit, denn zahlreiche Rätsel wollen gelöst werden. Dazwischen steht der Schwerpunkt auf meist ausführlichen Dialogen – die anzutreffenden Personen sind äußerst mitteilungsbedürftig. So befragt Ihr den Gesprächspartner mit verschiedenen Schlagworten und holt Euch den entscheidenden Hinweis zum nächsten Ziel, welches meist versperrt ist. Elektronische Schlösser werden per einfachem Schiebe-Rätsel geöffnet, während Ihr an anderer Stelle blockierte Türen auch mal 'umklettert'.

Gelegentlich ist Einfallsreichtum gefragt: So hilft eine selbst gebastelte Fackel in der Dunkelheit aus (siehe DVD-Beitrag). Doch mit Puzzle-Arbeit allein ist es nicht getan: Allzu oft findet Ihr Euch in einer Action-Sequenz wieder. Ähnlich wie in einem Beat'em-Up blockt Ihr gegnerische Angriffe und holt zum normalen bzw. starken Schlag aus. Diese Einlagen mit ungenauer Steuerung sind bewusst einfach gehalten worden, um Adventure-Freunde nicht zu verschrecken.

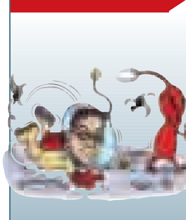
Daneben wartet ein weiteres Kuriosum – die häufigen Schleicheinlagen. Diese ersparen Euch des Öfteren die oben erwähnten Kämpfe und sind ebenso simpel zu absolvieren. So müssen Gegner eigentlich nur großräumig umrundet oder geräuscherzeugender Untergrund wie Scherben gemieden werden.

Grafisch präsentiert sich "Dreamfall" überdurchschnittlich: Die stimmungsvollen Szenarien (besonders in der Fantasy-Welt) stehen jedoch im krassen Gegensatz zum teils hässlichen Charakterdesign. Löblich ist dagegen die professionelle deutsche Sprachausgabe. *ts*

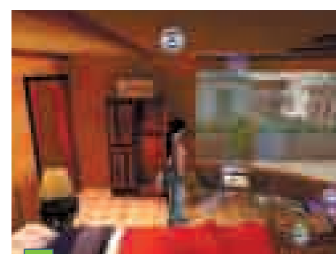


XB Den schläfrigen, aber aggressiven Köter umgehen wir schleichend.

Thomas Stuchlik

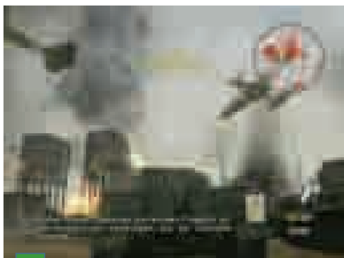


Was kann man tun, um ein klassisches Adventure zu vermasseln? Man strickt daraus einen Genre-Mix, der hampelige Action-Einlagen enthält, die in Button-Smashing ausarten, und fügt noch überflüssige Schleich-Sequenzen zu, die das Abenteuer strecken. So geschehen bei "Dreamfall". Schade, denn sonst wäre daraus ein zumindest solides Adventure geworden. Anfangs kommt wegen platter Rätsel nur wenig Stimmung auf – erst später folgen ausgefeiltere Kopfnüsse. Auch die lästige Sucherei nach dem nächsten Hinweis ist Geduldssache. Dagegen gefällt der (leider lineare) Wechsel zwischen drei Charakteren und drei Welten sowie die komplexe Story, die länger ans Pad fesselt. Zumindest geduldige Genre-Fans können dem Titel einiges abgewinnen.



XB Mit der blauen Focus-Anzeige sucht Ihr nach Gegenständen oder Personen in der näheren Umgebung.

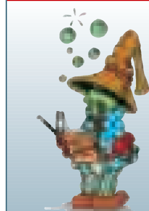
Panzer Elite Action Fields of Glory


XB Auch der Feind hat Flieger: Verteidigt das eroberte Treibstofflager!


XB Schnelle Schützen nehmen es locker mit einem Dutzend Panzer auf.

Bei "Fields of Glory" kommandiert Ihr drei Panzerverbände durch WW2-Schlachten: Im deutschen Tank rumpelt Ihr durch Polen, Frankreich und Stalingrad, dann wechselt Ihr die Seiten und schlagt als russischer Kommandant den Feind in Stalingrad und Kursk zurück. In der dritten Kampagne stürmt Ihr schließlich mit den Alliierten die Strände der Normandie ("D-Day") und rückt bis über den Rhein vor. In den insgesamt 18 Missionen steuert Ihr Euren Panzer in Echtzeit, mehrere KI-Kumpanen hören zudem auf Befehle wie 'Feuer konzentrieren', 'Formation halten' und 'Flankieren' – dann trennt sich Euer Verband und nimmt den Feind in die Zange. Je nach Einsatz dürft Ihr zudem Bomber anfordern: Schwer umkämpfte Stellungen lassen sich so bequem ausräuchern. Im Gegensatz zu "Panzer Front Ausf.B" (MAN!AC 06/06) greift Ihr aber nicht in simulierte Schlachten ein. Offensiven und Konvois legen erst los, wenn Ihr vor Ort seid. Außerdem könnt Ihr die Panzer bei vielen Werkstätten im Handumdrehen reparieren, selbst unter schwerem Feuer! Beim Mehrspieler-Modus poltern 16 Spieler in zwei Team übers Schlachtfeld, zudem wollen Euch die Entwickler über Xbox Live mit neuen Fahrzeugen, Maps und Missionen bei Laune halten. oe

Oliver Ehrle



Wozu Teamwork, wenn's auch im Alleingang geht? "Panzer Action Elite" will Euch mit massig Missionen Abwechslung vorgaukeln, letztendlich spielen sich alle Einsätze aber gleich – Ihr rumpelt dem Pfeil hinterher und ballert auf alles, was sich bewegt. Das klappt recht flott, zumal Ihr die meisten Feinde mit einem Schuss einäschert. Die Team-Kommandos sind dagegen mit Vorsicht zu genießen, denn die KI-Kameraden fahren blindlings ins Kreuzfeuer oder direkt vor Eure Kanone. Leider sind die Missionen undramatisch arrangiert, Herzklopfen bleibt weitgehend aus. Lediglich die respektlosen Digikommentare der Panzerbesatzung lassen den Blutdruck steigen: WW2-Spiele in allen Ehren, das Thema sollte aber mit etwas Feingefühl behandelt werden.

Genre: Action
Schwierigkeit: leicht

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	16
Online	16

Entwickler: Zoot Fly, Slowenien
Hersteller: JoWood
www.panzereliteaction.com

USK-Rating: 16 Preis: ca. 50 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Panzer Front Ausf.B (82%, MAN!AC 06/06)
Xbox	Battle Engine Aquila (82%, MAN!AC 03/03)
NGC	Battalion Wars (72%, MAN!AC 02/06)

Xbox
Grafik 70 %
Sound 65 %
67 % Spielspaß

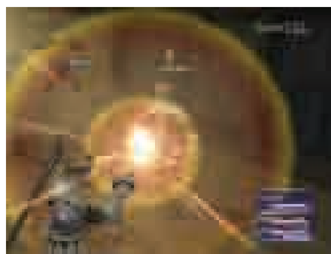
Wenig taktische Weltkriegs-Ballerei für Panzer-Rambos mit Link-Faible.

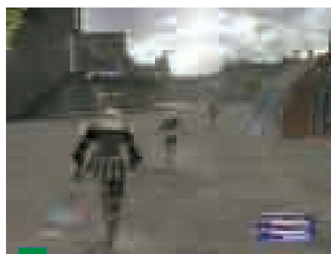


Final Fantasy 11



360 Nehmt den Ork in die Zange: Auf Brücken ist die korrekte Formation wichtig, denn bei Engpässen stehen sich die Helden schon mal gegenseitig im Weg.





360 Neue Waffen erschaffen bessere Spieler, aber auch Händler am Markt.

Für PS2-Importfans und PC-Spieler ist "Final Fantasy 11" (MAN!AC 06/04) altbekannt, doch jetzt bringt Ubisoft neuen Schwung in die Online-Welt: Das Update für die Xbox 360 wurde technisch auf den neuesten Stand gebracht und ist so z.B. mit der Voicechat-Funktion von Xbox-Live kompatibel. Trotzdem wird weiterhin eine USB-Tastatur unterstützt, mit der Ihr PS2- und PC-Spieler kontaktiert. Obendrein enthält die Xbox-360-Version die Expansionpacks "Rise of Zilart", "Chains of Promathia" sowie das auch für PC-Abenteuer brandneue "Treasures of Aht Urhgan". Diese erweitern die ursprüngliche Online-Welt um neue Missionen, Monster, Heldenberufe und sogar einen kompletten Kontinent. Ein mächtiges Paket also, das Euch jahrelang unterhalten kann! Wie beim Konkurrenten "Everquest Online Adventures" (MAN!AC 03/04) fallen aber zusätzlich zum Kaufpreis Online-Gebühren an: Nach dem ersten Probemonat zahlt Ihr alle 30 Tage rund 13 Euro sowie einen Euro für jeden zusätzlichen Charakter. Denn echte Online-Freaks besuchen die Welt von "Final Fantasy 11" abwechselnd mit mehreren Helden, um alle Bereiche des Mega-Epos zu erkunden.

Machtkämpfe

Die Oberwelt Vanadiel ist gigantisch und erfordert tausende Spieler, um sie zu bevölkern: Zwei Kontinente und zahllose Inseln stehen unter der Herrschaft von vier Königreichen. Das finstere Imperium der Beastmen führt ein Eigenleben, Eure Helden schließen sich dagegen den Staaten San d'Oria, Bastok und Windust an. Diese besitzen jeweils eine eigene Festung sowie Außenposten, in denen sich die Abenteurer verabreden, handeln und ihre Eroberungszüge starten: Die komplette Welt ist in übersichtliche Abschnitte unterteilt, die durch Schluchten, Tore, Brücken und Höhlen miteinander verbunden sind. Um ein Gebiet unter Kontrolle zu bekommen, knüpfen sich Online-Spieler die anwesenden Monster vor: Ihr drängt etwa die Orks in ihre Bergfestung zurück und überrennt schließlich das Lager auf dem Gipfel – so gewinnt Euer Staat in diesem Sektor Einfluss und seine Spieler den Heimvorteil. Das klappt natürlich nur, wenn gleich mehrere Partys gemeinsam Monster kloppen. Deshalb trefft

NEXTGEN-FAKTOR

Die Grafik wurde etwas verfeinert, ruckelt aber trotzdem manchmal: Schuld ist allerdings meist die Online-Verbindung und nicht Eure Konsole.

TV VS HDTV

"Final Fantasy 11" läuft nur im 60Hz-Modus, damit das Zusammenspiel mit Zockern in Übersee klappt. Sowohl im 4:3- als auch 16:9-Format habt Ihr optimale Übersicht.



360 In der Schmiedesgilde wird gehandelt und gelehrt: Erst verschmelzt Ihr Erze zu Metall, später lernt Ihr, Waffen zu formen - helft damit schwächeren Spielern.

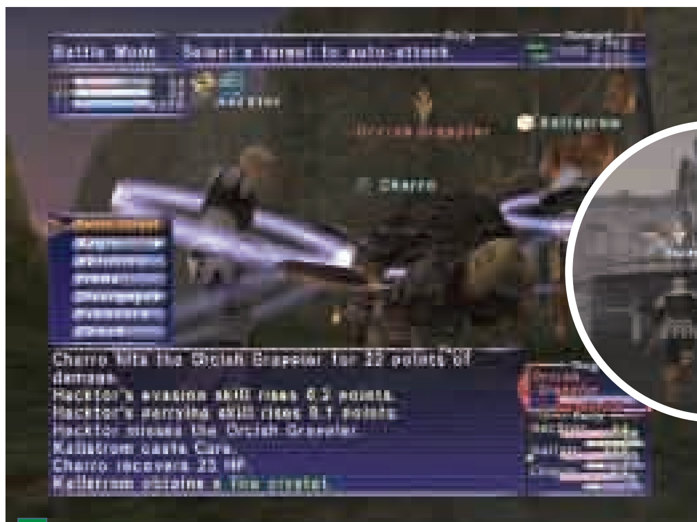
▪ ▪ ▪ Vorbereitungen fürs Abenteuer ▪ ▪ ▪

Bevor Ihr online geht, müsst Ihr die umfangreiche Installation abschließen.

"Final Fantasy 11" spielt Ihr von Festplatte, deshalb sind einige Vorbereitungen nötig: Erst installiert und registriert Ihr den "Play Online"-Browser, der E-Mail-Kontakte und Chats mit anderen Abenteuern ermöglicht – Voicechat klappt nur mit Xbox-360-Spielern, nicht aber mit PC- und PS2-Usern! Anschließend kopiert das Installationsprogramm "Final Fantasy 11" auf die Festplatte (links) und ladet rund 1.800 Update-Dateien nach (rechts). Zuletzt aktiviert Ihr Spiel und Erweiterungspacks per Code-Eingabe. Die komplette Prozedur benötigt knapp vier Stunden und 6 GB Platz, erst dann dürft Ihr loszocken.







360 In den Kämpfen schlägt Euer Held eigenständig zu: So könnt Ihr Euch aufs Teamwork, sprich den Einsatz von Zaubern, Talenten und Items konzentrieren.

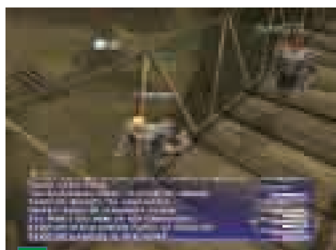


360 Der Item-Handel unter den Spielern klappt über das Auktionshaus: Hier könnt Ihr auch in Eurer Abwesenheit Beute und geschmiedete Ausrüstung feil bieten.

Ihr vor Ort auch abseits der eigenen Heldentruppe zahlreiche Abenteurer, die Euch mit Zauber und Item-Tausch helfen: Im Gegensatz zu den endlosen Wandereien in "Everquest" fühlt Ihr Euch hier nur selten einsam.

Die Heldenkarriere

Bis Ihr ein nützliches Mitglied Eures Königreichs seid und mit Kostbarkeiten überhäuft werdet, vergehen allerdings Tage oder gar Wochen: Wer mit einem frisch gebackenen Helden startet, muss sich erstmal zurecht finden. Denn nach einer knappen Zufallsplauderei findet Ihr Euch mitten im Online-Gewusel wieder. Ihr startet das Abenteuer mit einem mehrstündigen Rundgang durch die Festung und informiert Euch über die Angebote der Läden und Gilden. Dabei stolpert Ihr auch über CPU-gesteuerte Bürger, die Euch kleinere Missionen aufschwatzen: Besorgt etwa Küchenutensilien oder sucht den Vater eines Jungen, der sich verlaufen hat. Zur Belohnung gibt's Ausrüstung wie die Angel, die ein erstes Einkommen ermöglicht – verkauft den Fang auf dem Markt! Wer sich einer Party anschließen möchte, braucht dagegen bessere Ausrüstung und etwas Erfahrung: Nur wenn die Helden einen ähnlichen Level besitzen, lohnt sich die gemeinsame Monsterjagd. Deshalb prügelt Ihr Euch anfangs vor den Stadtmauern mit Hasen und Fledermäusen auf Level fünf hoch. Damit könnt Ihr Euch ruhigen Gewissens ins offene Feld wagen und Anschluss suchen: Mit steigendem Level entfernt Ihr Euch weiter von der Festung und kämpft um die äußeren Königreich-Gebiete – Chocobos und Warp-Zauber ermöglichen flotte Reisen.



360 Gute Weitsicht: Ihr dürft komplette Täler samt Figuren überblicken.

Teamgeist

Begleiter findet Ihr aber nicht von allein, sondern nur mit Kommunikation. Für die flotte Kontaktaufnahme ist eine USB-Tastatur Pflicht. Den - Voicechat nutzt Ihr dagegen nur innerhalb einer festen Party, schließlich müsst Ihr erst die Live-Nicks austauschen. Mit Sprachverbindung klappt das Teamwork dann optimal: Die unterschiedlichen Berufe wie Ninja, Drachenkrieger, Mönch und diverse Zauberer ergänzen sich und ermöglichen vielfältige Kampftaktiken. Der Krieger mit der besten Rüstung eröffnet etwa die Keilerei, Magier bleiben dagegen in der zweiten Reihe und beschwören Angriffs-, Heil- und Verteidigungszauber - jede neue Party erfordert individuelle Taktiken. *oe*

Oliver Ehrle

Dieses Rollenspiel zockt Ihr entweder ganz oder gar nicht: Wer in "Final Fantasy 11" was erleben will, der muss sich viele Stunden und sogar komplette Tage Zeit nehmen. Denn gemeinsame Ausflüge von über acht Stunden sind hier keine Seltenheit, sondern eher die Regel. Mit der Zeit wächst auch die Spannung, denn hier machen die Spieler das Geschehen: Im Gegensatz zu Offline-Rollenspielen gibt's kaum Handlungsszenen und Tipps von CPU-Passanten. Stattdessen verabredet man sich zur Jagd und zwingt gemeinsam Monsterhorden in die Knie, die ein Held allein niemals überwältigen könnte. So entstehen Freundschaften im ganzen Königreich: Ihr braucht handfeste Unterstützung oder Tipps? Dann chattet mit einem Kumpel am anderen Ende der Online-Welt! Der Zusammenhalt unter den Spielern klappt hervorragend: Wer eifrig mitmischt, wird bald von mächtigeren Zockern reichlich beschenkt. Die schmieden z.B. mit wenigen Handgriffen Waffen, die für Euren Helden unbezahlbar sind. Spezielle Party-Freundschaften müssen regelmäßig gepflegt werden: Wenn Ihr zwei Wochen pausiert, entwickeln sich derweil Eure Kumpels ein paar Levels weiter!

Genre: Online-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	10.000
System	360

USK-Rating 12 | Preis: ca. 45 Euro

E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 im Handel
- PS2 keine Veröffentlichung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Square-Enix, Japan
Hersteller: Square-Enix/Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ gigantische Abenteuerwelt
+ sehr komplex, aber übersichtlich
+ individueller Abenteuerverlauf
+ kontaktfreudige Online-Gemeinde

Contra
- erfordert massig Zeit
- stellenweise etwas kahle Landschaft

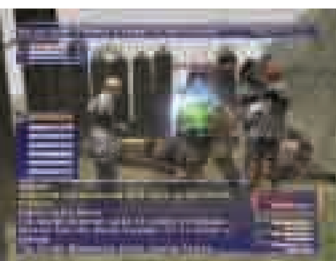
Alternativen:
- PS2: **Everquest Online Adventures** (85%, MAN!AC 03/04)
- Xbox: **Phantasy Star Online Episode 1&2** (86%, MAN!AC 08/03)
- NGC: **PSO Episode 3: C.A.R.D. Revolution** (84%, MAN!AC 08/04)

Final Fantasy 11

Xbox 360
Grafik 70 %
Sound 67 %
88 % Spielspaß

Dauerbrenner für Dauerzocker: Endlich kommt die Online-Perle offiziell auf eine PAL-Konsole!

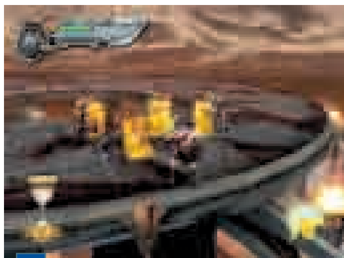


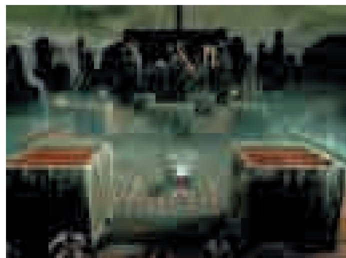


360 Nur wenn sich Freunde zu einer Party zusammenschließen, können sie ein Monster gemeinsam angreifen. Die Partys können sich aber gegenseitig mit Schutzzauber helfen (Mitte) und gemeinsam ganze Monsterfestungen überrennen (rechts).



God of War





PS2 Nach dem Spielende bewährt Ihr Euch in freigeschalteten Herausforderungen (links), zu Beginn des Abenteuers müsst Ihr Deckung hinter Kisten suchen (rechts).

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 USK **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Santa Monica, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ beeindruckende Inszenierung
+ bombastische Atmosphäre
+ tadellose Steuerung
+ kein Frust durch überzogene Härte

Contra
- wenig Bosskämpfe
- gegen Ende ein paar nervige Stellen

Alternativen:

PS2	**Devil May Cry 3** (83%, MAN!AC 04/05)
Xbox	**Ninja Gaiden Black** (89%, MAN!AC 01/06)
NGC	**keine erhältlich**

God of War

Playstation 2
Grafik 93 %
Sound 87 %
91 % Spielspaß

Exzellentes Action-Spektakel, das die PS2 technisch zum Glühen bringt.

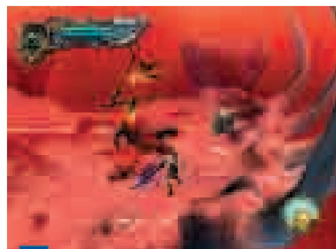
Nanu? Wurde "God of War" nicht schon mal gestestet? Richtig, bereits letztes Jahr kassierte die PAL-Fassung (MAN!AC 08/05) ein dickes Lob. Da aber nach dem langen Hickhack um die zuerst verweigerte und nun doch noch erhaltene USK-Freigabe die offizielle Deutschland-Veröffentlichung erst jetzt erfolgt und nicht jeder Zocker seine Spiele im Ausland ordern kann oder will, wollen wir das PS2-Highlight nochmal gebührend würdigen.

Mann gegen Gott

Der ehemals ruchlose Schlachtherr Kratos musste angesichts einer drohenden Niederlage einen Pakt mit dem Kriegsgott Ares schließen. Dies bringt ihm aber kein Glück: Schon bald liegt das Leben des Spartaners in Trümmern, ihm bleibt nur noch ein Ziel – die Rache an Ares.

Natürlich wartet der nicht tatenlos auf Eure Ankunft, sondern stellt Euch auf der Reise durch die antike Welt zahlreiche Hindernisse in den Weg. Egal ob Ihr das frühzeitliche Athen bereist oder den Tempel der Pandora erkundet, meistens wollen Euch Zombies und Sagengestalten in Ares' Diensten ans Leder. Da trifft es sich gut, dass Ihr gut bewaffnet unterwegs seid: Der Gott verfluchte Kratos nämlich mit einem Paar Klingen, die mittels Ketten fest mit den Unterarmen verbunden sind. Entsprechend könnt Ihr Monster sowohl im Nahkampf aufschlitzen als auch auch die Schwerter ein Stück weit werfen und um Euch Schleudern – ein einfaches Combosystem erlaubt wuchtige Attacken.

Nicht alle Probleme sind mit roher Gewalt zu lösen: Die restliche Götterschar unterstützt Euch indirekt, indem sie Euch magische Kräfte überträgt, mit denen Ihr z.B. unter Wasser atmen oder entfernte Feinde versteinern könnt. Auch Blitzangriffe und mystische 'Lenkraketen' gehören im Laufe des Abenteuers zu Eurem Repertoire. Auch Geschicklichkeits- und Rätselpassagen stehen Euch bevor, wenn Ihr die Reihenfolge von Hebeln ausknobelt oder auf schmalen Stegen über endlose Abgründe balanciert. *us*

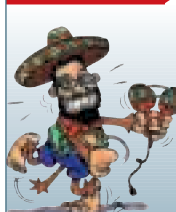


PS2 Später räumt Ihr auch in der Unterwelt von Hades kräftig auf.



PS2 Bosskämpfe sind bei "God of War" spärlich gesät, dafür aber umso eindrucksvoller: Der angriffswütigen Hydra begegnet Ihr bereits früh im Spiel.

Ulrich Steppberger



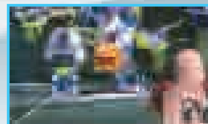
Die Wartezeit hat "God of War" nicht geschadet: Auch ein Jahr nach dem eigentlichen PAL-Start überzeugt Kratos' Abenteuer immer noch auf ganzer Linie. Technisch setzt die Götterhatz Maßstäbe, kein anderer PS2-Titel sieht so wuchtig aus und bringt seine Atmosphäre so brillant auf den Bildschirm – die seltenen Tearing-Aussetzer verzeihe ich da gerne. Epische Szenarien, tadellos animierte Charaktere und meist so gelungen gewählte Kamerawinkel, dass man eine freie Perspektive nicht vermisst – besser geht's auf der betagten Hardware kaum. Auch der Sound steht dem mit symphonischer Musik und hochkarätiger Synchronisation nicht nach. Der Umfang des Abenteuers passt, zumal sich nur wenige Schwächen wie der unfaire Klingenturm im Hades einschleichen und dank gelungener Steuerung sowie frei wählbarer Schwierigkeit kaum Frust aufkommt. Kurzum: Wer sich nicht an einer ganzen Menge antiker Gewalt stört, sollte das Action-Epos nicht verpassen. Schade nur, dass Sony in Deutschland dafür 60 Euro verlangt, obwohl im restlichen Kontinent bereits die (identische) Platinum-Variante für die halbe Summe erhältlich ist.



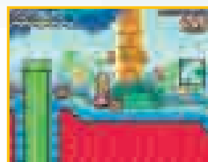
PS2 Größere Standardgegner entsorgt Ihr teilweise mit speziellen Finishing-Moves: Dem Minotaur verpasst Ihr durch flottes Buttonhämmern eine Rachenlüftung.

MAN!AC MOBILE





Metal Gear Acid 2



Super Princess Peach

Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).



Bei der E3 2006 gab es zahlreiche spannende Neuvorstellungen für Sonys PSP und Nintendos DS – wir präsentieren Euch die interessantesten Titel auf sechs Seiten.

 Previews

Inhalt

 Sony PSP

Every Extend Extra	99
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft '06	104
Gangs of London	98
Killzone: Liberation	97
Loco Roco	96
Metal Gear Acid 2	102
Metal Gear Solid: Portable Ops	99
Ratchet & Clank: Size Matters	101
Silent Hill Origins	101
Sonic Rivals	100
Street Riders	106
World Poker Tour	106

 Nintendo DS

Castlevania: Portrait of Ruin	100
Children of Mana	98
DK: King of Swing	96
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	103
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft '06	104
Legend of Zelda: Phantom Hourgl.	97
Lost Magic	107
Mario Hoops 3 on 3	99
Metroid Prime Pinball	105
New Super Mario Bros.	101
Pokémon Mystery Dungeon	97
Rainbow Islands Revolution	105
Star Fox DS	100
Super Princess Peach	106
Tao's Adventure: Curse of the...	107
Yoshi's Island 2	98

Highlight-Top-10

 Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Mario Kart DS	91%	12/05
2	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
3	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
4	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
5	Animal Crossing: Wild World	88%	06/06
6	Super Mario 64 DS	88%	04/05
7	Tetris DS	87%	05/06
8	Metroid Prime Hunters	87%	06/06
9	Nintendogs	87%	11/05
10	Sonic Rush	85%	01/06

Highlight-Top-10

 Sony PSP

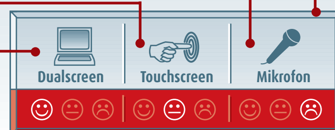
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	91%	01/06
2	Ridge Racer	90%	10/05
3	Burnout Legends	90%	11/05
4	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
5	Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
6	SOCOM: Fireteam Bravo	88%	05/06
7	Prince of Persia Revelations	88%	02/06
8	Daxter	86%	06/06
9	Wipeout Pure	86%	10/05
10	DTM Race Driver 2	86%	10/05

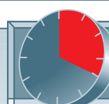
Mikrofon:
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details:
In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen:
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?





20 Minuten
Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

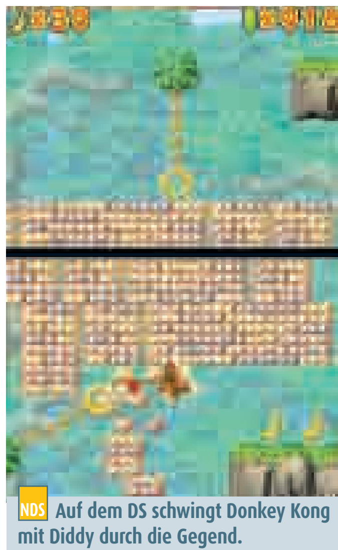
E3: Duell der Giganten

Nach der E3 steht es außer Frage: Der gute alte GBA hat ausgedient und wird fast gänzlich ignoriert, auch Nintendo selbst setzt zukünftig komplett auf den DS: Der Nachschub an originellen und zugkräftigen Titeln rollt unaufhörlich. Nahezu jeder bekannte Firmen-Star tummelt sich in den kommenden Monaten in exklusiven Stylus-Abenteuern, sogar Fremdhersteller wagen ungewöhnliche Experimente wie z.B. die Kartenspiel-Touchscreen-Mischung "Spectrobes". In den USA sorgt zudem in Kürze z die Veröffentlichung des exquisiten DS Lite für zusätzliche Begeisterung, während europäische Fans weiterhin mit einem schwammigen 'im Sommer' als Termin leben müssen.

Die PSP kämpft dagegen mit einem Problem: Zwar kündigen sich auch für Sonys Nobel-Handheld einige große Kaliber von z.B. Konami an. Doch selbst bei Exklusiv-Entwicklungen bleibt häufig der Eindruck, dass es sich eigentlich um verkappte PS2-Produkte handelt. Technisch gesehen ist das zwar eine feine Sache, doch als Unterhaltung für zwischendurch wirken solch Titel beinahe deplatziert. Auch der auf der E3 mit dem Ur-"Ridge Racer" präsentierte PSone-Emulator schlägt in die selbe Kerbe. Immerhin hat Sony die Problematik erkannt: Spaßige Perlen wie "Loco Roco" sind genau das richtige Rezept, um die PSP auch jenseits der Hardcore-Spielergruppe populärer zu machen.

DK: King of Swing

Die Affen sind los und nutzen auf dem DS die simple Steuerung des GBA-Vorgängers: Euer haariger Held hangelt sich via Schultertasten durch die bunten Welten. Drückt Ihr beide Tasten gleichzeitig, schleudert Ihr den Primaten in alle Richtungen und versetzt feindliche Dschungelbewohner in Angst und Schrecken.
Im Abenteuer-Modus unterstützt Euch Diddy Kong, den Ihr z.B. als rotierende Waffe oder zweite Hangelhilfe einsetzt. Ausserdem mampft DK riesige Melonen, rollt mit einer Walze durch die Gegend und lässt sich von Fässern durch die Gegend feuern. Zudem zockt Ihr mit Eurem Dschungelkönig diverse Minispiele und messt Euch in Mehrspieler-Herausforderungen via lokalem Netzwerk mit anderen Primaten.



NDS Auf dem DS schwingt Donkey Kong mit Diddy durch die Gegend.

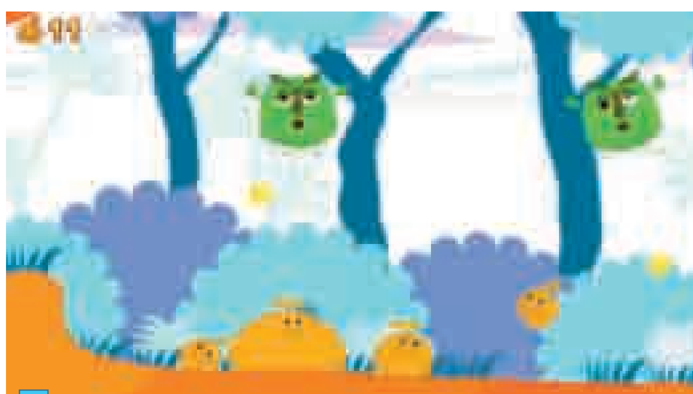
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PSP	GBA	DS
Entwickler:	Paon, Japan	
Hersteller:	Nintendo	
Genre:	Geschicklichkeit	
D-Termin:	4. Quartal	

Knifflige Geschicklichkeits-Action mit knackigen Hangelpassagen, effektiver Steuerung und netten Minispielen.

Loco Roco



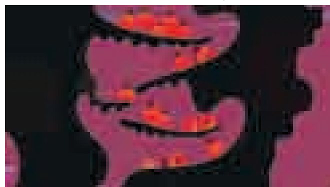


PSP Grenzenlos niedlich: Die putzigen Kullerhelden muss man einfach mögen.

Auf der letztjährigen Tokyo Games Show feierte ein vermeintlich unscheinbarer PSP-Titel sein Debüt: "Loco Roco" erinnert vom Konzept her etwas an Nintendos GBA-Hüpfer "Yoshi's Universal Gravitation", denn auch hier lenkt Ihr das Geschehen durch das Kippen des Spielfelds.
Dabei kontrolliert Ihr die knuffigen kleinen Blobs nicht direkt, stattdessen beeinflusst Ihr den ganzen Planeten: Mittels Schultertasten dreht Ihr die Ebene um bis zu 30 Grad und schafft damit ein Gefälle, das die Loco Rocos entlang rollen. Drückt Ihr beide Knöpfe, bebt kurz die Erde und provoziert damit einen Hüpfer. Außerdem könnt Ihr die Kullerer per Kommando vereinen oder trennen, wenn z.B. enge Spalten den Weg schmälern. Das simple Konzept wird durch einen einzigartigen 2D-Stil-Stil farbenfroh und liebevoll illustriert, dazu gesellen sich fröhliche japanische Pop-Ohrwürmer, die entfernt an die "Katamari"-Klänge erinnern.
Das hört sich obskur an, aber wer "Loco Roco" einmal in den Fingern gehabt hat, möchte es am liebsten nicht mehr hergeben: Das einfache Grundprinzip und die gute Laune fördernde Aufmachung üben einen 'nur noch fünf Minuten'-Reiz aus wie wenige andere Spiele – das wird ein Hit.



PSP Gelegentlich helfen Euch andere Planetenbewohner weiter.





PSP Durch enge Passagen kommt Ihr oft nur mit kleinen Loco Rocos.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PSP	GBA	DS
Entwickler:	Sony, Japan	
Hersteller:	Sony	
Genre:	Geschicklichkeit	
D-Termin:	Juni	

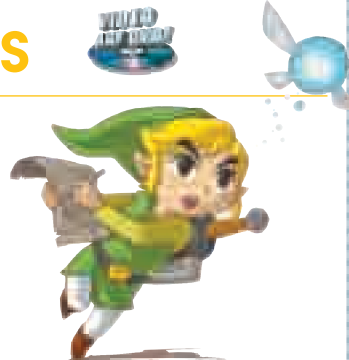
Süchtig machender Japano-Spaß, bei dem Ihr putzige Blobs durch eine bunte Welt kugelt – Kult-verdächtig!

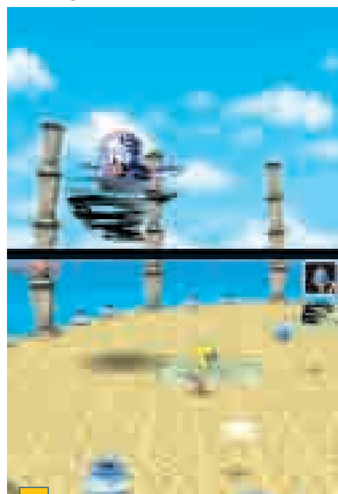
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

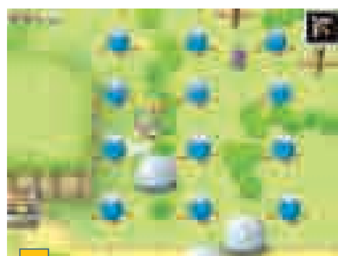
Die epische "The Legend of Zelda: Wind Waker"-Geschichte findet ihre Fortsetzung auf Nintendos DS. Die Eigenschaften des Doppelbildschirm-Handhelds werden zahlreich genutzt: Ihr steuert den Elfenjungen via Stylus, schwingt Euer Schwert durch Stiftdrehung oder zeichnet die Bumerang-Flugbahn vor. Zudem kommuniziert Ihr durch Berührung mit freundlich gesinnten Lebewesen. Auch die beiden Schirme nutzt Link vielseitig: Entweder legt Ihr die Karte zur Übersicht auf den oberen Screen oder notiert Euch auf der unteren Mattscheibe feindliche Laufwege und Item-Verstecke. Zudem steht Euch die kleine Elfe Navi mit Rat und Tat zur Seite.

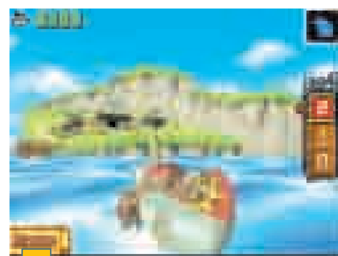
Auf hoher See zeichnet Ihr den Reiseweg Eures Dampfer vor: Während Eure Fähre nun automatisch durch das Meer treibt, kümmert Ihr Euch um die Schiffskanone. Bevor Ihr das Festland erreicht, duelliert sich Link mit einem Meeresungeheuer. Lasst Eurem Kahn um die Kreatur kreisen und feuert Böller auf das Auge. In den weitläufigen Dungeons löst Ihr simple bis knackige Rätsel: Zeichnet Tür öffnende Symbole nach oder schwingt Euren Bumerang von einem Schalter zum nächsten. Auch Stealth-Abschnitte absolviert Link: Wenn Euch die Wächter erspähen, müsst Ihr Euch flugs an sicheren Stellen verstecken, sonst landet Ihr im finsteren Verlies.

Grafisch gefällt der "Wind Waker"-Look mit scharfen Konturen und übersichtlicher Kamera – das passt wie die Faust auf's Auge. Auch spielerisch lässt Links erstes DS-Abenteuer keine Wünsche offen.




NDS Wirbelwind: Dieser Bosskampf findet auf beiden Schirmen statt.


NDS Welche Bombe darf's denn sein? Link muss wieder etliche Rätsel lösen.


NDS Erfahrene Kapitäne geben die Schiffsroute via Touchscreen vor.

MAN!AC-Prognose — PSP | GBA | **DS**

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Kreatives Abenteuer mit dem Zipfelmützenträger, welches den Stylus bei Steuerung und Rätseleien meisterlich nutzt.

Pokémon Mystery Dungeon Blue Rescue Team

Die Pokémon lösen sich von den Fesseln ihrer Meister und wandeln erstmals alleine durch eine riesige, nur von Knuddelmonstern bevölkerte Welt. Diese wurde durch Naturkatastrophen drastisch beeinträchtigt, weshalb Ihr mit einem weiteren Tierchen ein Rettungsteam formt.

Auf der epochalen Reise schließt Ihr mit anderen Pokémon Partnerschaften und lernt so mehr über die Eigenarten der Biester. Euer Duo bewältigt zudem etliche Aufgaben und schlägt sich durch zufällig generierte Dungeons.

Der einsteigerfreundliche Schwierigkeitsgrad ermöglicht auch Neulingen einen leichten Beginn. Erstmals könnt Ihr Pokémon-Attacken miteinander verknüpfen, wodurchsich sich zahlreiche taktische Angriffsvarianten ergeben. Auch die putzige Optik passt sich dem kinderfreundlichen Geschehen optimal an.

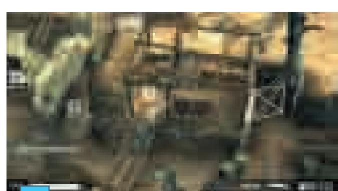

NDS Pikatchu schlägt sich mit einem Pokémon-Kumpel durch die Pampa.

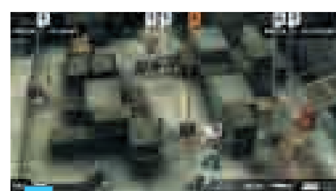
MAN!AC-Prognose — PSP | GBA | **DS**

Entwickler:	Chun Soft, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

Erstmals schlüpft Ihr in die Rolle eines Pokémon und watschelt mit einem Freund durch einfache Abenteuer.

Killzone: Liberation


PSP Statt auf Ego-Ansicht zu beharren, gibt's auf der PSP Third-Person-Action.


PSP Den CPU-Mitstreiter dirigiert Ihr mittels eines Icon-Kontrollsystems.

Die PS3-Fortsetzung von Sonys großem "Halo"-Konkurrenten "Killzone" gab es auf der E3 etwas überraschend nicht zu sehen, dafür durften sich futuristische Söldner beim PSP-Ableger austoben.

Das Risiko, einen weiteren mäßig erfolgreichen Handheld-Ego-Shooter zu produzieren, hat Guerilla wohlweislich vermeiden: Stattdessen gebt Ihr bei "Liberation"den Helghast in klassischer Third-Person-Perspektive Saures. Das Geschehen fällt actionlastig aus, ist zugleich aber auch etwas bedächtiger als bei der PS2-Vorlage: Durch die größere Übersicht habt Ihr ebenso mehr taktische Möglichkeiten wie bei Missionen, bei denen Euch ein per Icon-System kommandierbarer CPU-Kamerad begleitet. Grafisch macht die SciFi-Ballerei schon jetzt einen edlen Eindruck, dank vieler Waffen und sogar Fahrzeugeinsatz ist Abwechslung garantiert.

MAN!AC-Prognose — **PSP** | GBA | DS

Entwickler:	Guerilla Games, NL
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	November

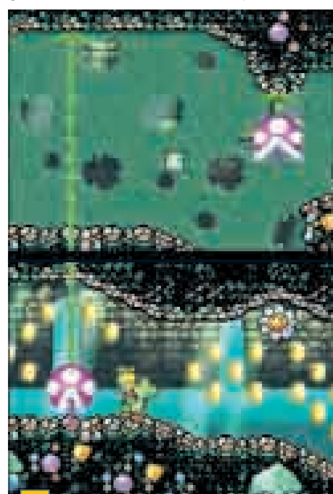
Knackige Baller-Action mit schicker Optik: Im Handheld-Format geht's mit klassischer Third-Person-Sicht zur Sache.



Yoshi's Island 2

Was für eine Überraschung! Nintendo spendiert dem zuckersüßen Dino Yoshi den längst verdienten echten Nachfolger des superben SNES-Jump'n'Runs "Yoshi's Island" (das überzogen kindliche "Yoshi's Story" für das N64 lassen wir mal außen vor). Die herrliche Wachsmaloptik des Vorgängers wurde dezent verfeinert und der DS-Doppelschirm sorgt für spielerische Abwechslung.
Der Drache mit der langen Zunge schlüpft wieder in die Rolle des Bodyguards und schützt das Baby-Trio Mario Peach und Donkey Kong. Die drei Hänflinge verfügen über spezielle Fähigkeiten und unterstützen Yoshi bei der Abenteuerreise: Dank Prinzessinnen-Regenschirm schwebt Ihr über große Gräben, mit dem kräftigen Babyaffen hangelt Ihr von Liane zu Liane. Ansonsten fühlen sich Kenner der ersten Hüpferei sofort heimisch: Putzige Feinde beschmeißt Ihr mit Yoshi-Eiern, dank Zappel-Doppelhüpfern bleibt Ihr länger in der Luft und Detektive grasen die Levels nach versteckten Glücksblumen ab.


NDS Grafisches Kunstwerk: Die Wachsmalstift-Optik der "Yoshi's Island"-Serie ist einzigartig. Neue Eigenschaften: Dank Baby Peachs Regenschirm hüpft Yoshi weiter.


NDS Yoshi, lass Dich bloß nicht von den verfressenen Pflanzen erwischen!

MAN!AC-Prognose

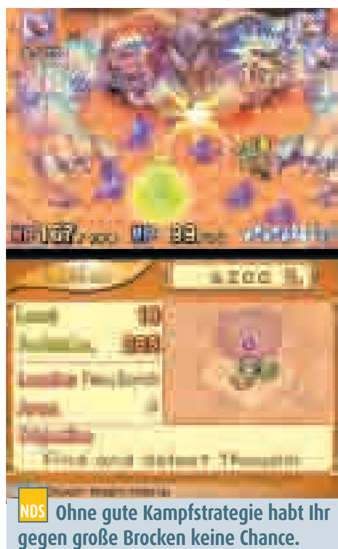
PSP	GBA	DS

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal

Die Fortsetzung des grandiosen 2D-Hüpfers wartet mit zahlreichen neuen Spielelementen auf.

Children of Mana

Auf dem SNES debütierte Squares Mix aus Action-Adventure und Rollenspiel mit "Secret of Mana". Die Handheld-Fortsetzung "Children of Mana" versetzt Euch in das Zentrum der Mana-Baum-Macht. In einem flotten Dreierverbund levelt Ihr Eure Helden bei den zahlreichen Kämpfen auf: Vor feindlichen Fernattacken schützt Ihr Euch mit rechtzeitig aktiviertem Angriffsknopf – dadurch baut Ihr ein Schutzschild auf. Bouncing-Action sorgt für feindliche Verwirrung: Trefft Ihr einen Gegner mit einer starken Waffe, schleudert der hilflose Wicht in der Gegend herum und wirft andere Vasallen mit aus der Bahn.
Auch Magiekünstler kommen nicht zu kurz: Heilt verwundete Mitstreiter oder verjagt Feinde mit gewaltigen Angriffszaubersprüchen. Der Genre-Mix ist zwar keine Augenweide, gefällt aber mit spielerischer Vielfalt.


NDS Ohne gute Kampfstrategie habt Ihr gegen große Brocken keine Chance.

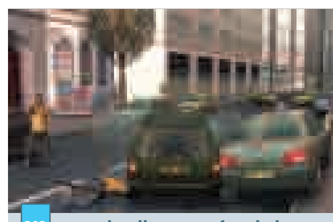
MAN!AC-Prognose

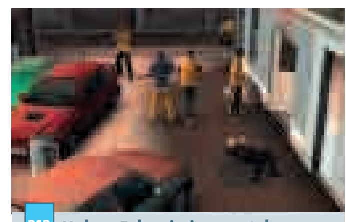
PSP	GBA	DS

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

Die Mischung macht's: Der "Zelda"- und "Final Fantasy"-inspirierte RPG-Abenteuer-Mix glänzt mit gutem Kampfsystem.

Gangs of London


PSP Nur schnell weg: Auf Verkehrsregeln nehmt Ihr besser keine Rücksicht.


PSP Neben Fahrmissionen stehen regelmäßig Zu-Fuß-Märsche an.

Obwohl beide "Getaway"-Teile auf der PS2 keine guten Kritiken einfahren konnten, gibt Sony die teure Marke nicht auf: Für den PSP-Ableger wurde allerdings das Konzept deutlich umgekrempelt und fällt jetzt vielversprechend aus. Statt einer fixen Handlung zu folgen, schlagt Ihr Euch auf die Seite einer von sechs Gangs, die London unter sich aufteilen. Jede Gruppierung hat ihre eigenen kurzen Aufträge, bei denen Ihr durch die Metropole fahrt, Feinde umlegt und andere fiese Tätigkeiten ausführt. Außerdem wollen Euch die Entwickler möglichst viel Spiel für Euer Geld bieten: Zahlreiche alternative Betätigungsfelder stehen Euch offen: Knipst als Tourist die Sehenswürdigkeiten der Stadt, spielt im Pub Darts und Pool oder agiert bei einem Strategiespiel – nicht schlecht, zumal die Optik stimmt.

MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS

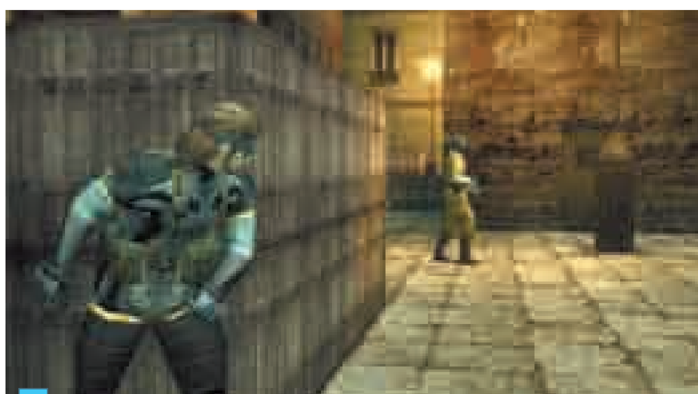
Entwickler:	Sony Soho, UK
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Ambitionierter "Getaway"-Ableger mit ansehnlicher Grafik, zugänglicher Spielmechanik und jeder Menge Abwechslung.

Metal Gear Solid: Portable Ops

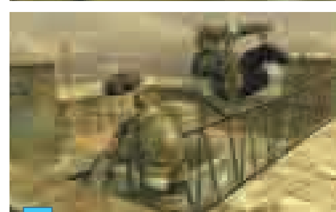


Der Kreis schließt sich: Nach den beiden "Acid"-Kartenspielen für Sonys PSP beglückt uns Konami endlich mit einer 'echten' "Metal Gear Solid"-Episode. Diese ist zeitlich direkt nach dem dritten PS2-Teil angesiedelt und erzählt die weiteren Geschehnisse um 'Naked Snake' bzw. Big Boss. Mit seiner neu gegründeten Foxhound-Einheit will er abtrünnige FOX-Mannen ausschalten, die in Südamerika für eine Revolte gesorgt haben. Mit klassischem Spielprinzip und überarbeiteter Kamera infiltriert Snake wieder streng bewachte Basen. Doch es gibt einige Neuheiten: So darf der Spieler im laufenden Spiel neue Mitstreiter rekrutieren und als Kampftrupp ins Geschehen einbeziehen. Noch bleibt offen, wie sich die Verstärkung auf den Spielablauf auswirkt. Daneben ist für ein Wiedersehen mit altbekannten Charakteren gesorgt – ebenso lüftet Konami das Geheimnis, wie Big Boss zum großen "MGS"-Bösewicht mutiert. Ergänzt wird die Bildschirm-Action von drahtlosen Online-Duellen samt Einsätzen Eures Einzelkämpfers bzw. persönlichen Teams via WiFi.

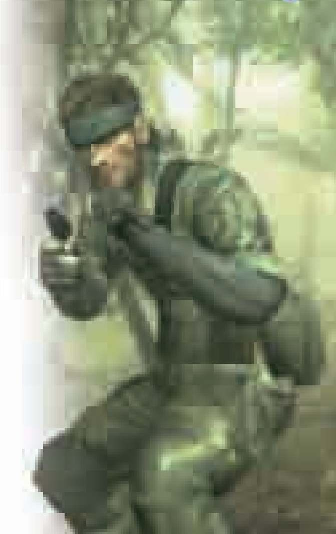


PSP Die neue PSP-Episode besitzt eine modifizierte Kameraführung, um die bekannte Unübersichtlichkeit der "MGS"-Reihe zu unterbinden.





PSP Beeindruckend: Grafisch gibt es kaum Abstriche zu den PS2-Episoden.



MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	2007

Vielversprechendes Stealth-Epos nach bewährtem Spielprinzip, aber mit neuartigem Team-Feature.

Mario Hoops 3 on 3



Mario kann nicht nur das Runde in das Eckige ballern oder Hole-in-Ones, Asse und Homeruns schlagen, sondern auch fette Dunks versenken: "Mario Hoops 3 on 3" setzt nicht auf Realismus, sondern abgedrehten Korbjagd-Spaß. Wer nah genug am Netz steht, versenkt die Pille mit abgefahrenen Monsterslams. In der Verteidigung tippt Ihr auf dem Touchscreen und blockt Distanzwürfe. Auch das Büffeln von komplizierten Regeln entfällt, da Bowser, Donkey Kong und Konsorten sich nicht um solchen Kleinkram kümmern. Dafür setzen sie lieber unfaire Mittel wie rote Schildkrötenpanzer oder Bomben ein. Zudem solltet Ihr fleißig Münzen sammeln, da diese Euren Punktestand positiv beeinflussen. Wie gewohnt stehen auch zahlreiche Minispiele zur Auswahl, via lokalem Netzwerk macht Ihr menschliche Dribbelkünstler nass.



NDS Donkey Kong luchst dank rotem Panzer gleich Mario den Ball ab.

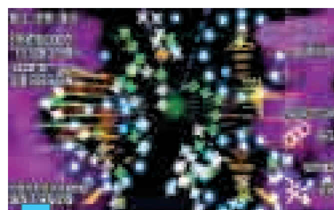
MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS

Entwickler:	Square Enix, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	3. Quartal

Grafisch ansehnliches Spaß-Basketball mit viel spielerischem Freiraum und launigen Minispielen.

Every Extend Extra



PSP Chaos mit System: Nur wer strategisch bombt, lebt lange.



PSP Die geradlinige Action wird von coolen Grafikspielereien begleitet.

Neben einer ganzen Armada an "Lumines"-Nachfolgern/-Ablegern gönnt Kult-Designer Tetsuya "Rez" Mizuguchi auch Action-Fans ein neues Werk. "Every Extend Extra" (oder kurz "E3") basiert auf einem japanischen PC-Shareware-Ballerer mit ungewöhnlichem Prinzip: Ihr lenkt eine Drohne, die sich auf Knopfdruck in die Luft jagt und die Objekte in der Umgebung mitsprengt – da Ihr nur einen begrenzten Vorrat habt, müsst Ihr stets hohe Kettenreaktionen auslösen, um Nachschub zu erhalten.
Für die mit Obermotzen aufgewertete PSP-Umsetzung bekam das eingängige Geschehen die berühmte Mizugichi-Behandlung verpasst: So sorgen psychedelische Farb- und Effektreigen für eindrucksvolle Grafikspielereien, die von hypnotischen Beats unterstützt werden.

MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS

Entwickler:	Q Entertainment, J
Hersteller:	Buena Vista Games
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

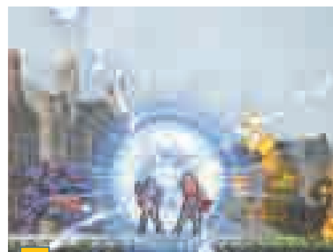
Für den kleinen Trip zwischendurch: Flotte Balleraction mit einem Schuss Strategie und cooler Aufmachung.

Castlevania: Portrait of Ruin

Das neuste "Castlevania"-Abenteuer findet im zweiten Weltkrieg statt. Ihr bekriegt zwei kriegerische Vampir-Schwestern sowie einen untoten Künstler. Trefft Ihr auf Zeichnungen dieses Blutsaugers, könnt Ihr alternative Welten erkunden. Soma Cruz, Star des Vorgängers, lässt sich diesmal nicht blicken, nun schlüpft in die Rollen des Vampirjägers Jonathan Morris und seiner zaubernden Freundin Charlotte Orlean. Ihr könnt ständig zwischen beiden Charakteren wechseln: Während Jonathan mit seiner Peitsche den Gruselgestalten Hieben versetzt, verhext Charlotte die Feinde mit weißer Magie. Beide Helden können auich gemeinsam über den Schirm flitzen, um spezifische Rätsel zu lösen. Mit genügend Magiereserve entlockt Ihr Eurem Gespann zudem übermächtige Doppelattacken. Eventuell dürft Ihr Euch sogar auf einen kooperativen Zweispieler-Modus freuen – Konami hält sich diesbezüglich jedoch noch bedeckt. Auch das Seelensammeln der "Sorrow"-Teile wurde gestrichen – dafür klaubt Ihr fleißig Kohle auf und verprasst das Geld für neue Waffen und Upgrades. Das klassische 2D-Spielprinzip hat sich nicht geändert, dafür fallen optisch zahlreiche 3D-Elemente auf, die dem Geschehen mehr Tiefe verleihen. Insgesamt steht wieder ein wunderschönes Abenteuer mit vielen intelligenten Neuerungen an.



NDS Greift größere Feinde im Doppelpack an: Während Vampirjäger Jonathan auf Peitschenhiebe setzt, malträtiert Charlotte die Feinde mit Zaubersprüchen.



NDS Bündelt Eure Energie für die doppelte Magiekraft.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

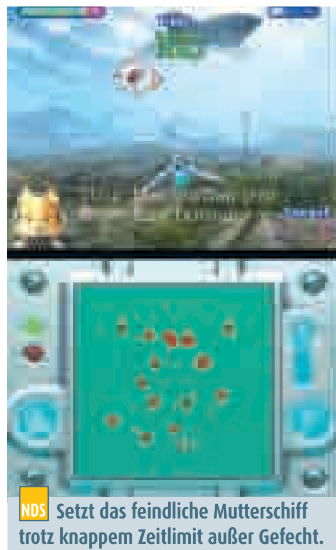
PSP	GBA	DS
Entwickler:	Konami, Japan	
Hersteller:	Konami	
Genre:	Action	
D-Termin:	4. Quartal	

Euer Heldenduo jagt den Vampirkönig durch ein grafisch herrliches und spielerisch abwechslungsreiches Abenteuer.

Star Fox DS



Nach dem letzten durchwachsenen Gamecube-Abenteuer kehrt "Star Fox" zu seinen SNES-Wurzeln zurück. Der Kommandant setzt sich hinter das Steuer des stark bewaffneten 'Arwing Fighters'. Das kriegerische Geschehen läuft in flüssiger, gerenderter 3D-Optik ab. Vor den Luftschlachten zeichnet Ihr via Stylus Eure Flugroute vor. Dabei dürft Ihr gewisse Distanzangaben nicht überschreiten. Außerdem habt Ihr auf dem Touchscreen immer den Überblick über bereits eingenommene Feind-Basen. Wenn Ihr auf einen Gegner trefft, wechselt Ihr in den 'Combat'-Modus: Hier steuert Ihr mit dem Stylus Eueren Gleiter und schießt Euer Waffenarsenal auf die Halunken ab. Außerdem bekriegt Ihr Euch im lokalen Netzwerk mit bis zu sieben Piloten. Auch weltweite WiFi-Duelle gegen drei Mitstreiter gehören zur neuen "Star Fox"-Actionschlacht.



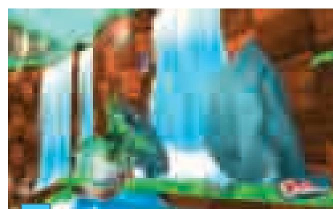
NDS Setzt das feindliche Mutterschiff trotz knappem Zeitlimit außer Gefecht.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

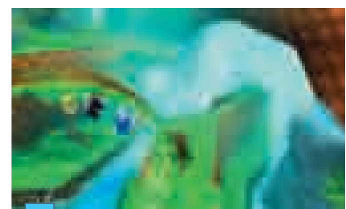
PSP	GBA	DS
Entwickler:	Q-Games, Japan	
Hersteller:	Nintendo	
Genre:	Action	
D-Termin:	3. Quartal	

Weltraum-Schlacht mit etwas umständlichem Missionsstart, aber etlichen Aufgaben und sinnvollem Stylus-Einsatz.

Sonic Rivals



PSP Über den Boden und durch die Luft – Hauptsache das Tempo stimmt.



PSP Das darf bei keinem "Sonic" fehlen: der waghalsige Looping-Lauf.

Bislang mussten PSP-besitzende Igel-Fans neidvoll Richtung DS schielen, um ihren blauen Temporausch zu befriedigen. Doch bald hat es damit ein Ende: "Sonic Rivals" gibt in Kürze auf Sonys Handheld Vollgas.

Die rasante Hüpferei verknüpft wie z.B. "Klonoa" oder "Pandemonium" zweidimensionale Spielelogik mit 3D-Optik: Ihr flitzt also stets auf vorgegebenen Wegen, die aber in moderne Polygongrafik gekleidet sind. Hauptziel ist es, mit Eurem Star vor einem direkten Kontrahenten ins Ziel zu kommen – abgesehen von dieser kleinen, aber wichtigen Bedingung spielt sich "Sonic Rivals" fast so kompromisslos wie die klassischen 16-Bit-Teile: Ihr seid also immer mit Vollgas unterwegs und rauscht darum schon mal in ein plötzlich auftauchendes Hindernis – ganz wie früher.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PSP	GBA	DS
Entwickler:	Backbone Ent., USA	
Hersteller:	Sega	
Genre:	Jump'n'Run	
D-Termin:	4. Quartal	

Traditionelles Vollgas-"Sonic" im modernen Gewand: Hüpft mit Höllentempo durch bunte Welten.

Silent Hill: Origins



Nach der recht knappen Präsentations- und Comic-UMD "Silent Hill Experience" bringt Konami nun die erste waschechte Episode der legendären Horror-Reihe "Silent Hill" auf die PSP. Dabei handelt es sich nicht um ein Remake der früheren Teile: Stattdessen ergründet Ihr in einem Prequel den Ursprung des Schreckens in Silent Hill: Hauptdarsteller ist der Truckerfahrer Travis O'Grady, der in dem nebligen Städtchen strandet. Zusätzlich quälen ihn grausame Flashbacks aus seiner rätselhaften Vergangenheit. Die Grenzen zwischen Realität und Fiktion verschwimmen...

Konami verspricht dank neuer Spielelemente auch auf dem Handheld ein Plus an Atmosphäre. So dürft Ihr weit mehr als in den vorigen Teilen mit der Umgebung interagieren. Der Spieler kann so Barrikaden aus Trümmern auftürmen oder Türen mit Gegenständen versperren. Schließlich erwarten den wagemutigen Horrorfreund altbekannte wie neue Schauerwesen.



PSP Eines der Markenzeichen von "Silent Hill" darf nicht fehlen: Bizarre Monsterkreationen erzeugen auch auf der PSP Spannung.

Der PSP-Spross wird aber nicht von Konami selbst entwickelt, sondern von den englischen Climax-Entwicklern (u.a. "Sudeki" für die Xbox). Diese integrieren neben einem verbesserten Kamerasystem, das ähnlich wie bei "Resident Evil 4" funktionieren wird, auch eine an die PSP angepasste Steuerung. Insbesondere Kämpfe sollen so deutlich leichter von der Hand gehen. Natürlich darf man sich auch akustisch gruseln: Akira Yamaoka lässt wieder seine musikalischen Fähigkeiten spielen und zaubert einen komplett neuen Soundtrack. Fans freuen sich zusätzlich über die Lüftung einiger Geheimnisse, ein Wiedersehen mit bekannten Örtlichkeiten in Silent Hill sowie allerlei Verbindungen zu anderen Teilen.



PSP Neue Orte wie eine psychaitrische Anstalt sorgen für wohligen Grusel.

MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS

Entwickler:	Climax, England
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Horror für unterwegs: Die portable "Silent Hill"-Folge verknüpft bewährte Grusel-Kost mit neuen Spielelementen.

New Super Mario Bros

Vor über 20 Jahren hüpfte sich der Klempner in die Herzen von Millionen Zockern. Jetzt will Nintendo nicht nur Nostalgie-Fans an den DS fesseln, sondern mit dem "Super Mario"-Spielprinzip neue Käufer locken. Denn die eingängige Steuerung und der einsteigerfreundliche Beginn macht auch Neulingen keine Probleme. Die vielseitigen Levels strotzen nur so vor Abwechslung: Taucht mit dem Klempner durch gefährliche Meere und begegnet der N64-Seeschlange, meistert schweißtreibende Hüpfpassagen und produziert einen Domino-Effekt, indem Ihr Schildkrötenpanzer auf Feinde schleudert.

Auch einzigartige Items fehlen nicht: Mit dem Pilz wachst Ihr zu 'King Kong'-Größe oder schrumpft zum Mini-Klempner, dank Feuerblume bewerft Ihr feindliches Kriechgetier mit Flammenbällen.



NDS Bowser versetzt Mario in Panik: Hüpft schnell auf den Totenkopfknopf.

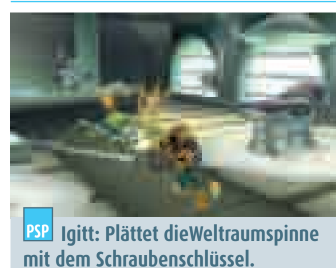
MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	2. Quartal

2D-Jump'n'Run-Meilenstein: Massig Rätsel, knackige Hüpfpassagen und viele alte und neue Spielelemente begeistern.

Ratchet & Clank Size Matters



PSP Igitt: Plättet dieWeltraumspinne mit dem Schraubenschlüssel.



PSP Wie immer ballert Ihr mit vielen skurrilen Waffen durch die Gegend.

Nachdem jüngst mit "Daxter" bereits eins von Sonys bewährten Hüpfspiel-Duos den Sprung auf die PSP geschafft hat, soll Anfang des nächsten Jahres auch das zweite Pärchen folgen: "Ratchet & Clank: Size Matters" beruft sich dabei auf die traditionellen Werte der Serie – auf der UMD hüpft und ballert Ihr also wieder mehr in Art der ersten drei Teile und nicht wie beim action-lastigen "Gladiator"-Intermezzo.

Entsprechend schlagt Ihr Euch durch bunte Welten voller griesgrämiger Feinde, die Ihr mit einem reichhaltigen Arsenal unterschiedlichster Wummen ins Jenseits schickt. Robokumpel Clank darf diesmal mehr eigenständige Abenteuer erleben als bisher und Ihr könnt Eure Ausrüstung flexibler variieren – technisch sieht's jedenfalls bereits sehr schick aus.

MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS

Entwickler:	Hight Impact, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	1. Quartal 2007

Grafisch ansehnliche Baller-Hüpferei, die den feinen PS2-Vorlagen spielerisch in nichts nachstehen will.

Metal Gear Acid 2


PSP Sechs Karten habt Ihr auf der Hand: Ihr könnt sie zum Vorrücken nutzen, für sofortige Manöver ausspielen oder bevorstehende Aktionen ausrüsten.


GBA Wohin des Weges? Wie bei traditioneller Rundenstrategie kann sich Snake pro Zug nur über eine bestimmte Anzahl von Feldern schleichen.

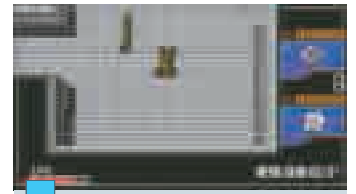


PSP Im Kartenladen (links) kauft Ihr neue Ausrüstung: Optimiert das Deck!

Schon ein halbes Jahr nach seinem ersten Kartenspiel-Abenteuer (MAN!AC 10/05) muss Solid Snake erneut an die Front: Ein Wissenschaftler hat sich in einem Industriekomplex verschanzt und droht mit dem Einsatz nuklearer Waffen, falls die USA nicht innerhalb weniger Stunden seine Terrorkumpels freilassen. Das kann sich die mächtigste Nation auf Erden natürlich nicht bieten lassen – also rückt Snake mit seiner neuen Freundin Venus aus, um dem Treiben Einhalt zu gebieten. Dabei steuert Ihr das Duo rundenweise durch Höfe, Hallen und Treppenhäuser: Die neuen Levels sind verwinkelter als ihre Vorgänger und bieten dem Konami-Spion jede Menge Deckung, dank der er seine Feinde oftmals auch umschleichen kann.

Optimierte Ausbildung

Das ist auch nötig, denn Schleicheinsätze und Schutzaufgaben fungieren jetzt nicht nur als Bonusmission, sondern sind Teil der Handlung. Verbessert hat Konami aber vor allem das Manöversystem, bei dem sich fatale Fehltritte leichter vermeiden lassen: Im Gegensatz zum Vorgänger braucht Snake keinen eigenen Spielzug, um sich auf den Boden zu legen, an Wände zu lehnen oder sich umzudrehen. Außerdem beherrscht er jetzt den 'Close Quarter Combat' (CQC), mit dem er seine Widersacher betäubt oder gar endgültig niederstreckt. Im Detail entdecken Kenner weitere praktische Verbesserungen: So nehmt Ihr die Söldner jetzt mit einem Zielkreis manuell aufs Korn und lenkt so das Feuer wahlweise auf einen oder mehrere Gegner. Mit diesen neuen Eigenschaften könnt Ihr besser auf Überraschungen reagieren und Euch auch ohne Waffenkarte wirkungsvoll zur Wehr setzen. Alle weiteren Aktionen klappen wie im Vorgänger mit Spezialkarten: Jedes Exemplar lässt sich wahlweise zum Vorrücken nutzen oder ausspielen. Dann greift Ihr mit Sturmgewehr, Stinger und Granaten an, legt Fallen und nutzt diverse Spezialtalente wie Doppelangriff, Verwirrer und Supersprint. Die insgesamt 500 Karten findet Ihr in den Levels und im eingebauten Laden: Ihr mischt eigene Decks, aus denen Ihr dann im Einsatz zieht.


PSP Einige Karten aktivieren Filmszenen aus älteren Abenteuern.

Snakes neuer Look

Auch grafisch überrascht der Konami-Spion mit innovativen Verbesserungen: Die neue Cel-Shading-Optik verpasst dem Abenteuer ein sympathisches Comic-Flair. Wer außerdem die beiliegende Kartonbrille zusammenfaltet und aufs PSP-Gehäuse steckt, darf Spielgrafik und Handlungsszenen mit neuartigen 3D-Effekten genießen – das etwas klapprige Gestell eignet sich aber vor allem für den häuslichen Gebrauch, in Bahn und Bus geht es leicht zu Bruch. *oe*

20 Minuten im Spionagesumpf

Trotz seines neuen Reaktionsvermögens bleibt Snakes Abenteuer ein Fall für längere Pausen: In 20 Minuten könnt Ihr zwar die eine oder andere Mission schaffen, oft dauert's aber länger – schließlich muss der Spion seine Gegner erstmal genau beobachten, bevor er sie einschätzen und sich hinter ihrem Rücken vorbei schleichen kann. Die Zweispieler-Duelle klappen dagegen wesentlich schneller, weil Ihr Euch vor Eurem Kontrahenten nicht verstecken könnt: Wer mit seinen Feinden kurzen Prozess macht, schafft in 20 Minuten sogar zwei komplette Duelle.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.com
Veröffentlichung: Juni

Spieler max. 2
nötige Module 2

USK-Rating 12
Preis: ca. 50 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Metal Gear Acid 2
PSP
Grafik 80 %
Sound 78 %
82 % Spielspaß

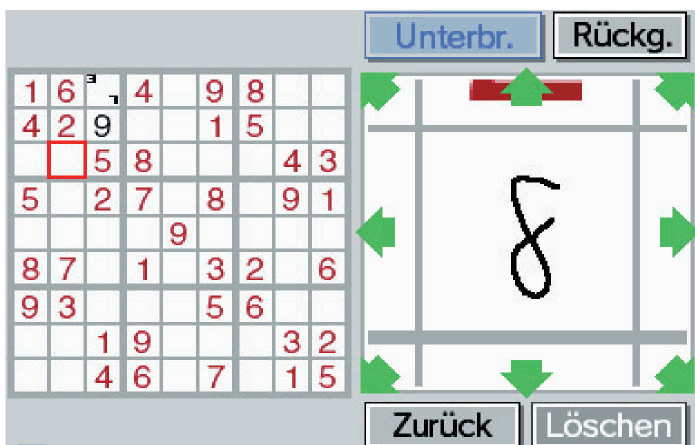
Umfangreicher und unkomplizierter: Jetzt dürfen auch Einsteiger mobil spionieren!

Oliver Ehrle

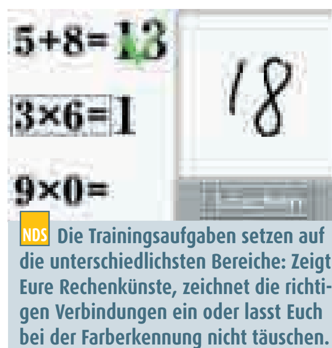


Snake wird experimentierfreudiger: Ein falscher Schritt konnte Euch im Vorgänger die komplette Mission vermiesen, aber mit den neuen Spion-Talenten bügelt Ihr Fehler leichter aus. Selbst wenn die Angriffskarten mal knapp werden oder Euch ein Feind überraschend in den Rücken fällt, könnt Ihr ohne Rundenverlust Gegenmaßnahmen ergreifen – da fällt vielen Strategen ein Stein vom Herzen! Die neuen Aufgaben machen die Einsätze spannender, weil Ihr oftmals selbst zwischen Schleich- und Kampftaktik wählen dürft: Viele Missionen lassen sich auch hinter dem Rücken der Wachen erledigen. Zudem passt die Abwechslung: Neben dem Zweispieler-Modus gibt's jetzt auch die Arena, die bestandene Missionen mit berühmten Bösewichten wie Revolver Ocelot veredelt.

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging



NDS Feiner Bonus für westliche DS-Besitzer: Nintendo packte noch ein vollwertiges Sudoku mit 100 Aufgaben auf das Modul.



NDS Die Trainingsaufgaben setzen auf die unterschiedlichsten Bereiche: Zeigt Eure Rechenkünste, zeichnet die richtigen Verbindungen ein oder lasst Euch bei der Farberkennung nicht täuschen.



Nintendo startete letztes Jahr in Japan mit einer ungewöhnlichen Idee einen Trend, der für Rekordabsätze und zahllose Nachahmer sorgte – Gehirn-Training im Handheldformat. Nachdem bereits ganz Fernost davon fasziniert ist, sollen nun auch europäische DS-Besitzer schlauer werden.

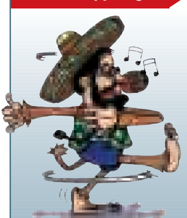
Das "Gehirn-Jogging"-Konzept basiert auf den Thesen des angesehenen Neurologen Dr. Ryuta Kawashima: Unsere mentalen Kräfte sind mit 20 Jahren am besten ausgeprägt, danach setzt der Alterungsprozess ein – mittels regelmäßiger Übungen kann man aber geistig frisch bleiben. Das besondere an seinem Ansatz: Nicht komplizierte Tätigkeiten helfen am meisten, sondern einfache Aufgaben, die schnell und überall ausgeführt werden können.

Spielerisches Denken

Mit "Gehirn-Jogging" stellt Nintendo die elektronische Begleitsoftware dafür zur Verfügung. Dr. Kawashima persönlich begleitet Euch als animierter Polygonkopf und gibt Ratschläge, erläutert Übungen oder gibt Ergebnisse bekannt. Ein Kalender vermerkt, was Ihr jeden Tag leistet: Anfangs stehen wenige Übungen zur Verfügung, später schenkt Euch der Doktor neue Tätigkeiten. Ihr haltet den DS wie ein aufgeklapptes Buch und schreibt auf dem Touchscreen, wenn Ihr z.B. einfache mathematische Aufgaben löst, eine Textpassage vorlest oder simple Gedächtnistests absolviert. Danach geht es zum Test: Hier erledigt Ihr ein Aufgaben-Trio mit etwas anderen Vorgaben, woraus sich Euer derzeitiges 'Gehirnalter' ergibt – je jünger, desto besser.

Bis zu vier Personen können auf einem Modul trainieren und ihre Ergebnisse vergleichen, per WiFi lösen bis zu 16 Teilnehmer Mathe-Gleichungen. Neu für den westlichen Markt wurde das "Sudoku"-Zahlenrätsel hinzugefügt: An 100 vorgegebenen Situationen beweist Ihr Euer geistiges Geschick. *us*

Ulrich Steppberger



Hirnfutter mit Charme: "Gehirn-Jogging" ist kein Spiel im herkömmlichen Sinn (weshalb wir auch keine Spielspaß-Wertung vergeben), aber eine sehr feine Sache – so gut kann Lernsoftware sein. Natürlich packte Nintendo grafisch und akustisch keine Wunderdinge auf das Modul, aber die ebenso schlichte wie effektive Präsentation ist rundum gelungen: Wenn der nette Polygon-Kawashima die Fortschritte lobt, fühlt man sich gleich viel besser. Die vorhandenen Aufgabentypen liefern ein ordentliches Betätigungsspektrum und machen auch nach mehreren Durchgängen noch Spaß, zumal die Technik bei Sprach- und Schrifterkennung meist tadellos funktioniert. Wer seinen grauen Zellen spielerisch auf den Sprung helfen will, der sollte zum "Gehirn-Jogging" greifen.

20 Minuten für den Grips

"Gehirn-Jogging" ist für kurze Zeiträume konzipiert: Wer will, kann natürlich auch länger knobeln und trainieren, aber grundsätzlich sind 20 Minuten am Tag die Empfehlung. Gewertet wird außerdem stets nur Euer erster Versuch pro Übung, deswegen kann man sich auch nicht 'klüger schummeln'. Für den Westen noch ein Sudoku einzubauen, ist eine feine Dreingabe, denn gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden können Interessierte eine Menge Zeit liegen lassen (und zum Glück bei Bedarf auch jederzeit speichern).

Sämtliche DS-spezifischen Eigenheiten kommen beim "Gehirn-Jogging" laufend zum Einsatz: Die beiden Bildschirme werden quer gehalten und spielen eine zentrale Rolle. Bedient werden die Aufgaben grundsätzlich mit dem Stylus, bei dem insbesondere die Abfrage von Ziffern prima klappt. Auch das Mikro leistet gute Dienste und macht nur bei schlampiger Aussprache manchmal Probleme.





NDS Gelegentlich sollt Ihr vor dem richtigen Training aus dem Gedächtnis heraus Gegenstände zeichnen.



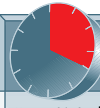
NDS Danke sehr: Dr. Kawashima bleibt bei seinen Beurteilungen immer ehrlich, aber auch höflich.

Genre: Lernprogramm
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Juni
Spieler max. 16
nötige Module 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging
Nintendo DS
Grafik 37 %
Sound 45 %
keine Wertung
% Spielspaß

Unterhaltsames und spaßiges Training für die grauen Zellen, das ideal für zwischendurch ist.



20 Minuten
Rasensport

Knapp 30 Grad Außentemperatur im sonnigen Bayern, in den Redaktionsräumen herrschen gefühlte 40 Grad. Kurz vor der E3 ist Stress pur angesagt – die Flüge checken, hektische Kollegen ertragen und obendrein die Kumpels beneiden, die am Baggersee die ersten Sommertage genießen oder dem echten Rasensport frönen. Doch ich 'darf' jetzt "FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006" zocken – auf der PSP und nicht auf dem nahe gelegenen Bolzplatz. Trotz meiner gereizten Grundstimmung zieht mich der Kick länger als 20 Minuten in seinen Bann – der formidablen Präsentation und flotten Spielbarkeit sei Dank. Und dennoch: Nach dem Ende der Testsession geht's raus an die frische Luft...

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: einfach bis hoch

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.eagames.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 80 %
Sound 81 %
75 % Spielspaß

Toll präsentierter Lizenzkick fürs mobile WM-Erlebnis – immer noch ohne Digikreuz-Steuerung.

FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006

Mit grossen Schritten nähert sich das Ereignis des Jahres: In wenigen Tagen geht's los mit Fußball rund um die Uhr – soziale Kontakte werden vernachlässigt, Bier und Knabbereien in rauen Mengen konsumiert, die Couch zu Bett, Esstisch und Arbeitsplatz gleichermaßen umfunktioniert. Doch was, wenn man doch mal außer Haus muss? EA hat dieses Problem voraus geahnt und versorgt mobile WM-Fans mit "FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006" für Sonys PSP.

Wie schon auf den großen Konsolen trabt Ihr mit Nationalteams aus aller Herren Länder übers Grün und drescht in WM-Quali oder -Endrunde das Runde ins Eckige. Oder versucht es zumindest – anfangs sorgt nämlich die Festlegung auf die Spielerkontrolle via Analogknüppel für einige Umstellungsschwierigkeiten. Lediglich Taktiken dürft Ihr Eurer Mannschaft übers Digikreuz einimpfen. Die flotte 'First Touch'-Steuerung sowie lockerlässige Übersteiger und Finten entlockt Ihr den schick modellierten Balltretern über die linke Schultertaste. Während Training und Elfmeterschießen es erst gar nicht in die PSP-Fassung schafften, wurden die 'Herausforderungen' verändert: Wählt eine Nationalmannschaft aus und kämpft Euch nach und nach über die Landkarte: Siege ohne Gegentore, Comebacks oder faires Spiel werden verlangt. Mehrspieler-Duelle warten ebenfalls: Online bolzt Ihr zu zweit drauflos, via Ad-Hoc-Verbindung messen sich gar vier Kicker. *ms*

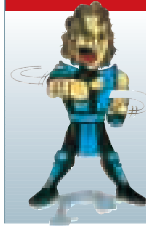


PSP Aufpassen! Nach Ecken und Standards drohen Kopfballgegentore.

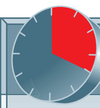


PSP Die virtuellen Arenen fangen das WM-Feeling perfekt ein.

Matthias Schmid



Auf die Gefahr hin, dass ich mich wiederhole: Ich will mit dem Steuerkreuz spielen! Wann lernt EA endlich, dass virtuelle Fussballprofis meist aufs Digikreuz zurückgreifen? Wie schon im Vorgänger ärgert mich die Einschränkung auf Analogkontrolle maßlos. Dass das launige Elfmeterschießen der großen Konsolenbrüder nicht mit zur WM durfte, ist ebenso unverständlich. Edel hingegen die Inszenierung des mobilen Fußballfestes: Prächtige Stadien und detaillierte Sportler transportieren viel Atmosphäre auf die PSP, deutliches Tearing schmälert allerdings schon mal den positiven Gesamteindruck. Spielerisch wird die Klasse von PS2 & Co. nicht ganz erreicht: Die hochbezahlten Akteure steuern sich etwas schwammig, zudem dürften sie vor dem Tor ruhig zielsicherer sein.



20 Minuten
Daumen drücken

Um in 20 Minuten "FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006" kein Gegentor aufgrund akuter 'Torhüter-Dummheit' zu bekommen, müsst Ihr beinahe genauso viel Glück haben, wie es bei der WM-Kartenvergabe vonnöten war. Denn die Wächter zwischen den Pfosten stellen sich bisweilen arg behämmert an: Ein schwacher Schuss aus 25 Metern wird direkt in den Lauf des gegnerischen Angreifers gefaustet, ein Rückpass des Verteidigers endet schnell in den eigenen Maschen. Doch während es mir während zahlreicher DS-Partien nicht vergönnt war, den Kasten sauber zu halten, bleibt mir an anderer Stelle die Glücksfee hold. Und vielleicht darf mich mein DS ja sogar begleiten, wenn ich die Partie Brasilien gegen Australien live im Stadion verfolge.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: einfach bis hoch

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.eagames.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating frei
Preis: ca. 30 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 73 %
Sound 70 %
77 % Spielspaß

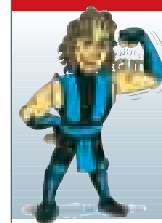
Rasante Rasenbolzerei mit viel Doppelschirm-Übersicht, die an Rucklern leidet.

FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006

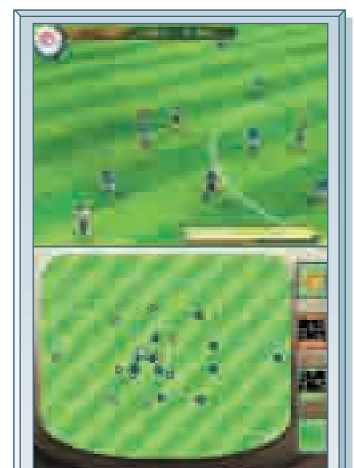
Auch zur WM gilt: jeder Plattform ihr eigenes "FIFA". Dutzende Nationalteams folgen EAs Aufruf und jagen auf der Klappkonsole dem Pokal hinterher. Sich für das Großereignis qualifizieren, das WM-Turnier nachspielen – was Ihr schon auf den stationären Systemen durftet, ist nun auf dem DS möglich.

Im Gegensatz zur PSP-Fassung stehen Euch zwei Steuerungsvarianten zur Verfügung: "FIFA"-Fetischisten wählen die Standardkontrolle, "PES"-Profis nehmen die 'Arcade'-Option und freuen sich über getauschte Schuss- und Flankenbuttons. Wie schon "FIFA 06" profitiert auch die aktuelle Reinkarnation von den DS-Features: Ein großer Radar auf dem unteren Schirm sorgt für Übersicht, via Touch-Kontrolle stellt Ihr Taktiken um und dirigiert die Wiederholungen. Neben einem unausgegorenen WM-Quiz tummeln sich etliche Zusatzmodi auf dem Modul: Ihr bolzt die Pille bei Elfmeter- und Freistoßherausforderungen in die Maschen, foppt gegnerische Spieler in der Ball-Halten-Disziplin und spielt Szenarios auf dem ganzen Globus nach. Haut Trinidad zu Null weg oder erkämpft ein Unentschieden gegen die Azurri. *ms*

Matthias Schmid



Kurzweiliger Sportspielspaß für unterwegs: Während sich PSP-Besitzer über gestrichene Spielmodi beklagen, treten DS-Kicker gleich in mehreren Disziplinen an. Freistoß- und Ballbesitz-Minispiel machen Laune und lockern die virtuelle WM auf. Spielerisch bekommen Nintendo-Anhänger arcadelastigen Tempofussball geboten – mit geringerer Torausbeute als im Vorgänger "FIFA 06". Neben dem kratzigen Stadionsound und den leider nur englischsprachigen Kommentatoren müsst Ihr auch andere Abstriche in Kauf nehmen: Im Gegensatz zum Sony-Pendant treiben sich klobige Sportler auf dem Rasen herum, zudem stören mitunter derbe Ruckler die 3D-Kickerei. Dafür locken rassige Mehrspielerduelle bis zu vier Fußballfans – allerdings braucht Ihr dafür auch vier Module.



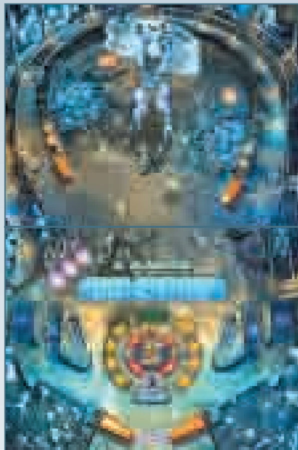
Die volle Übersicht: Dank großem Radar seid Ihr stets über die Positionen der Mitspieler informiert. So klappen tödliche Pässe gleich doppelt so gut. Tippt Ihr die Symbole am rechten Rand des unteren Screens an, nehmen Eure Profis taktische Anweisungen an. Auf Mikrobefehle reagieren sie (noch) nicht.





Metroid Prime Pinball



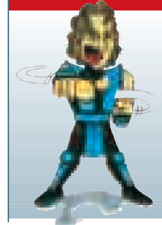


Dank Doppelschirm-Feature habt Ihr bei "Metroid Prime Pinball" stets das ganze Spielfeld im Blick, zwischen den Screens verschwindet die Kugel für einen Sekundenbruchteil in einer toten Zone. Via Fingerdruck rüttelt Ihr etwas am virtuellen Flipperautomaten – spielerisch kaum sinnvoll einzusetzen.

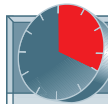


Bereits vor geraumer Zeit zweckentfremdeten die Japaner von Fuse Games Klempner Mario als Flipperkugel – nun ist Weltraum-Amazone Samus dran. Zusammengerollt zum Morphball lasst Ihr die kugelrunde Nintendobraut über sechs Pinballtische flitzen und erfreut Euch am "Metroid Prime"-typischen Space-Ambiente. Neben typischen Flipperelementen wie Rampen oder Bumpern erweitern etliche Gimmicks die Kugelschlacht: Entert mit Samus ein Geschütz und durchsiebt anrückende Krabbelkäfer, testet Eure Reflexe im Walljump-Minispiel oder behaltet in der Multiball-Challenge die Übersicht. Auf drei Spielfeldern tummeln sich mächtige Alienbosse: Brennt den Schuften die Kugel auf den Pelz oder attackiert mit aufsammelbaren Raketen und Smartbombs. Habt Ihr im 'Multi Mission'-Modus reichlich goldene Artefakte eingesackt, laden sämtliche Tische zur High-Score-Jagd. Via WiFi-Verbindung treten bis zu acht Spieler gleichzeitig mit nur einem Modul zum Wettflippern an. Ein Statusbalken informiert Euch, wer dem Punkteziel am nächsten ist. *ms*

Matthias Schmid



Roll doch nach Hause, Samus! Trotz schicker Präsentation, knackigen Soundeffekten und Flipper-untypischen Gimmicks lässt mich "Metroid Prime Pinball" schon nach kurzer Spielzeit kalt. Dabei schiebe ich die Schuld ganz klar auf die magere Auswahl an Tischen: Lediglich in sechs Arenen lasst Ihr die Kugel tanzen. So habt Ihr bereits nach 30 Minuten Spielzeit alles gesehen – Minispiele wiederholen sich, Bosskämpfe bestreitet Ihr spätestens beim dritten Mal eher lustlos denn lustvoll. Flipper-Fans freuen sich über die exzellente Ballphysik: Der Morphball saust äußerst realistisch über die abgedrehten Spielfelder. Löblich ist, dass Nintendo das Rumble-Pack für den GBA-Modulslot gleich mit in die Packung steckt – der Rütteleffekt hält sich jedoch in Grenzen.



20 Minuten
Alienflipperei

Rasante Pinballexperten nutzen die Fahrt zur Arbeit oder in die Schule, um "Metroid Prime Pinball" komplett durchzuzocken. Habt Ihr die Widrigkeiten eines jeden Spielfeldes ausgelotet, holt Ihr Euch die wertvollen Artefakte spielend, saust von Tisch zu Tisch und habt nach 20 Minuten das komplette Universum gesehen. Der nimmersatte High-Score-Fetischist hingegen verweilt schon mal gut und gerne dieselbe Zeit in nur einem Areal: Spezialfelder aktivieren (für Punkteboni, Waffen, rettende Energiebarrieren etc.), im MG die attackierende Insektenbrut pulverisieren oder gekonnt den Ball minutenlang mittels zweier zusätzlicher Flipperarme im oberen Bereich jonglieren.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Fuse Games, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Juni
Spieler max. 8
nötige Module 1
USK-Rating frei **Preis:** ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 72 %
Sound 80 %
70 % Spielspaß

Sparpackung: Klasse Ballphysik und Präsentation täuschen nicht über den mageren Umfang hinweg.

Rainbow Islands Revolution



NDS Lenkt den Helden via Stylus durch (meist) nach oben scrollende Levels.

Dank zweitem Schirm erkennt Ihr die putzigen Feinde schon von weitem. Die Übersicht geht jedoch bei raschen horizontalen Bewegungen verloren. Der Stylus wird zur wichtigsten Waffe gegen die Knuddel-Viecher: Mit ihm bewegt Ihr Euch vorwärts, zeichnet Gegner zerstörende Regenbögen und bewerft die Viecher mit benommenen Artgenossen. Das Mikro kommt nicht zum Einsatz.



Das Grundprinzip des Originals hat sich nicht verändert – Euer Held muss sich von unten nach oben durch bunte Welten kämpfen. Doch jetzt hüpft Ihr nicht mehr von Plattform zu Plattform, sondern schwebt ständig in einer Luftblase, die Ihr via Stylus steuert. Zudem verfügt Ihr über eine Energieleiste. Die Feindesbrut vernichtet Ihr mit gezeichneten Regenbögen oder Ihr umkreist sie mit dem Stylus. So wird's zur simplen Zeichnerei ohne gehaltvolles Diamanten-System, aber dafür mit vielen unfairen Stellen und ohne Original-Zugabe. *rf*

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig

Entwickler: Marvelous, Japan
Hersteller: Rising Star
www.mmv-i.net
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating frei **Preis:** ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 62 %
Sound 38 %
38 % Spielspaß

Desolate Neufassung des Originals – vom Hüpf-Klassiker zur simplen Stylus-Zeichnerei.

Snowboard Kids



NDS Mit dem Touchscreen katapultiert Ihr Euren Boarder auf Topspeed.

Das DS-Update bereichert Atlus um einige Touchscreen-Funktionen: Je nach Situation werden im unteren Bildschirm statt der Karte Felder eingeblendet, die Ihr abwechselnd oder möglichst schnell mit den Daumen drückt. So gelingen etwa aufregende Stunts und der Turbostart. Der vielseitige Touchscreen-Einsatz rettet die ansonsten unspektakuläre Rutscherei vor dem Mittelmaß.



Nintendo-Fans kennen "Snowboard Kids" bereits vom N64: Acht Fun-Sportler schwingen sich aufs Brett, heizen über die Piste und werfen sich gegenseitig mit Schneeball und Schocker aus der Bahn. Leider ist die Steuerung recht schwammig und die Kämpfe gerieten unausgeglichen: Ihr werdet zwar vor Angriffen gewarnt, könnt dem Treffer aber kaum entgehen. Im Karriere-Modus gibt's außerdem Regelvarianten wie Trick- und Zeitrennen, in denen die Strecken mit Hindernissen und Checkpoint-Toren gespickt sind. *oe*

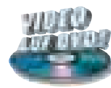
Genre: Sport
Schwierigkeit: mittel

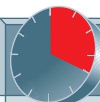
Entwickler: Atlus, Japan
Hersteller: Rising Star/Atari
www.risingstargames.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 1
USK-Rating frei **Preis:** ca. 35 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 71 %
Sound 67 %
65 % Spielspaß

Vor allem für Linkfans interessant: Nettes Fun-Rennen mit neuartigen Touch-Manövern.

Super Princess Peach





20 Minuten mit Wut und Tränen

Der Adel im Marioland hält nichts davon, seine Gefühle zu verbergen: Wenn Ihr mit Peach durch die bunten Welten wandert, sind Zornausbrüche und Heulanfälle keine Schande, sondern Pflicht. Der Umgang mit den sprichwörtlichen Waffen der Frau ist kinderleicht und erfordert kaum Einarbeitungszeit, nach wenigen Minuten greift Ihr beherzt zum Flenn- oder Fluchknopf, wenn es die Lage erfordert. Dank überschaubarer Länge der einzelnen Abschnitte ist "Super Princess Peach" für kurzweilige Erkundungstouren ebenso geeignet wie für ausführlichere Expeditionen, denn so mancher zu befreiende Toad wurde ganz schön knifflig versteckt.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max.	1
nötige Module	1

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 40 Euro

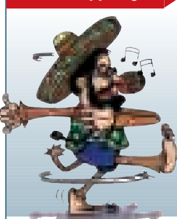
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS Grafik 72 % Sound 65 % **78 % Spielspaß**

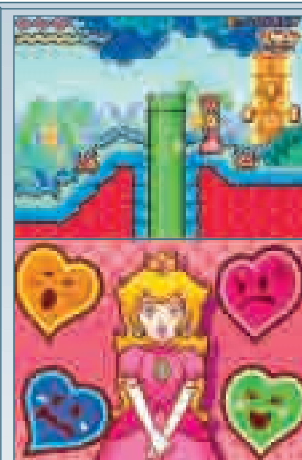
Klassische Bitmap-Hüpferei mit einer Hand voll netter Ideen, jedoch auch etwas altbacken.

Der Schreck ist groß: Nach jahrelangen Bemühungen hat Schurke Bowser tatsächlich Mario und Luigi in seine Gewalt gebracht. Zum Glück entgeht Prinzessin Peach der Attacke und zieht nun ihrerseits los, um mit Girlpower das Brüderpaar zu befreien. Ganz traditionell wandert das blaublütige Mädel in Seitenansicht durch bunte Landschaften und hüpft über Plattformen und auf knuffige Schurken. Zur Unterstützung hat Peach den quasseligen Regenschirm Perry dabei: Der taugt prima als Schlagwerkzeug, später erspielt Ihr Euch zudem die Möglichkeit, ihn u.a. als Floß und U-Boot einzusetzen oder nach Sprüngen weiter zu gleiten. Per Touchpad aktiviert Ihr zeitweilig Gefühlsausbrüche von Peach, um z.B. glückselig durch die Lüfte zu schweben oder mit einer Tränenflut Pflanzen wachsen zu lassen. Am Ende jeder Welt wartet ein obligatorischer Obermotz, vor dem Ihr aber erst eine auf Stylus-Benutzung ausgelegte Herausforderung absolviert. Neben dem Hauptabenteuer schaltet Ihr Puzzlebilder frei, zudem tretet Ihr im Minispiel-Trio als Pilzkopf an. *us*

Ulrich Steppberger



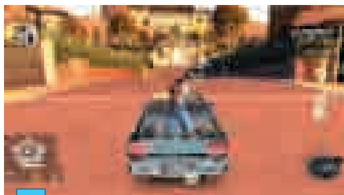
Die Prinzessin vertritt die alte Schule. "Super Princess Peach" wirkt fast wie eine Hommage an die 16-Bit-Zeit: Die kunterbunte 2D-Optik sieht putzig, wenn auch etwas detailarm aus, und auch der Spielablauf erinnert an die Hüpfereien von vor zehn Jahren. Das ist nicht negativ gemeint, denn Spaß macht der Old-School-Einsatz von Peach durchaus – schließlich gibt es jede Menge der altbekannten Nintendo-Zutaten und die etwas 'moderneren' Stylus-Einlagen sorgen für eine Prise frischen Wind. Eine zündende neue Idee gibt es allerdings ebenso wenig wie echte Überraschungen – der Emotionen-Einsatz ist witzig, aber auch nicht übermäßig originell. Darf es eine unterhaltsame Portion an klassischer Jump'n'Run-Kost sein, seid Ihr hier richtig.

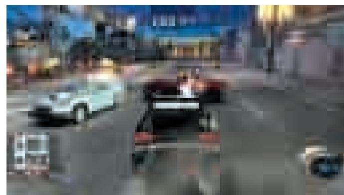


Im Hauptabenteuer braucht Ihr den Touchscreen nur sporadisch zum Einsatz der Emotionen, das Mikro wird noch seltener benötigt. Anders sieht die Situation bei Minispielen und vor Bosskämpfen aus, denn die sind spezifisch auf (etwas unspektakuläre) Stylus-Nutzung und das Doppelbild ausgerichtet.



Street Riders





PSP Der Bandenkrieg auf Rädern wird zu jeder Zeit ausgetragen: Rennen bei Tageslicht (links) sind allerdings seltener als nächtliche Einsätze.

Neuer Name, gleiches Spiel: Auf den großen Konsolen ging Ubisofts Hiphop-Flitzerei vor einigen Monaten mit dem sperrigen Titel "187 Ride or Die" an den Start, die PSP-Version bekam das nichtssagende "Street Riders" als Kennung verpasst. Geändert hat sich aber ansonsten nichts, in über 60 Einsätzen flitzt Ihr entweder gegen fünf Konkurrenten durch festgelegte Stadtkurse oder Ihr beharkt Euch in Arenen. Neben Vollgas wird fleißig geballert, was auch im Kleinformat trotz dezent überladener und etwas ruckliger Optik gut klappt – allerdings wird's recht schnell etwas monoton. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max.	8
nötige UMDs	8

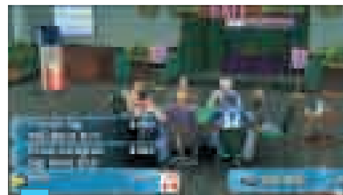
USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 50 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

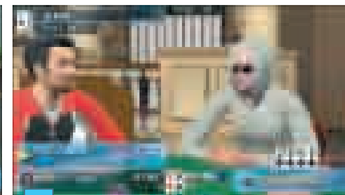
PSP Grafik 73 % Sound 56 % **70 % Spielspaß**

Ballerlastiges Rennspiel mit Deathmatch-Einlagen: spaßig, aber auf Dauer abwechslungsarm.

World Poker Tour



PSP Sechs Feinde sollt Ihr sein: Lasst Euch nicht in die Karten gucken.



PSP Mimik: Ihr könnt mit Eurem Gesichtsausdruck den Gegner verwirren.

Auf der Welt grasiert das Poker-Fieber. Macht mit, indem Ihr Euch im variantenreichen Editor einen Kartenspieler bastelt und Euch mit echten Profis in der 'Texas Hold'em'-Pokervariante messt. Zudem finden sich noch ein halbes Dutzend weitere Poker-Arten wie der 'Five Card Draw'-Klassiker auf der UMD. Während sich Solo-Gambler auf eine ellenlange Karriere freuen, zocken Mehrspieler mit bis zu fünf menschlichen Gegnern online. Die solide Präsentation kommt ohne glamouröses Drumherum daher. Nervig: Lange Ladezeiten, leicht besiegbare CPU-Gegner und langweilige Kommentatoren. *rf*

Genre: Simulation
Schwierigkeit: niedrig

Entwickler: 2K Sports, USA
Hersteller: Take 2
www.2ksports.de
Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max.	6
nötige UMDs	6

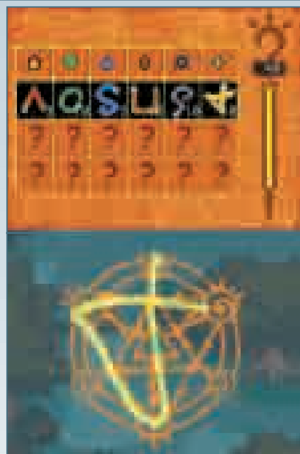
USK-Rating: 6 **Preis:** ca. 40 Euro

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP Grafik 58 % Sound 25 % **60 % Spielspaß**

Poker-Simulation mit vielen Spielvarianten und langer Karriere, aber etwas stupiden CPU-Gegnern.

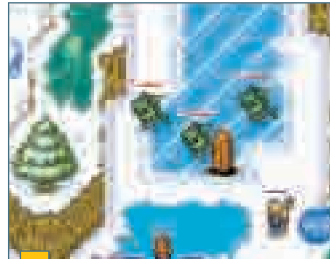
Lost Magic



Während auf dem oberen LCD-Schirm je nach Begebenheit Tabellen mit Zaubervorlagen, Magiebeschreibungen, Einsatzziele, Zeitvorgaben und illustrierte Texte durchwechseln, wird unten gespielt: Steuert Isaac in klassischer Genre-Manier durch die possierliche 2D-Welt und zeichnet Zauber.



Endlich ein Rollenspiel für den DS – und dann auch noch eins, das komplett auf Doppelbildschirm und Stylus ausgelegt wurde! Zauberschüler Isaac wohnt bei seiner alten Mentorin in einem malerischen Hexenhäuschen im Wald – und wann immer die Luft brennt, zückt der blonde Dreikäsehoch seinen Zauberstab: Euer Signal, zum Stylus-Stift zu greifen und magische Symbole in ein rundes Raster zu krakeln. Je nachdem, wie genau Ihr die elementare Rune trefft, knistert der so vorbereitete Zauber nach seiner Auslösung (einfach das Ziel antippen) mehr oder weniger wirkungsvoll durch den Pixel-Äther. Zusätzliche Hilfe bekommt Isaac von auf seinen Streifzügen eingefangenen und trainierten Monsterchen: Die scheucht Ihr dann nach der Art von Echtzeit-Strategie-Spielen mit dem Pen durchs Terrain. *rb*

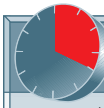


NDS Ist die Rune einmal gemalt, muss nur noch das Ziel gewählt werden.

Robert Bannert



"Lost Magic" hätte der Rollenspiel-Durchbruch auf dem DS sein können: Das innovative Stylus-Gekritzel geht nach kurzer Eingewöhnung kinderleicht von der Hand, zudem verlangt Euch die gutmütige Symbolabfrage nicht übermäßig viel Präzision ab. Aber wer war hier für die Spiel-Balance und die Monster-Steuerung verantwortlich? Nicht nur, dass es im dichten Feindgetümmel nahezu unmöglich ist, einzelne Mitstreiter aus der Figuren-Traube zu picken – nein, die Gegner kommen auch noch schneller nach, als sich Eure Magieleiste wieder erholen kann. Leveln wäre eine Lösung zur Frustvorbeugung – aber Möglichkeiten zum hemmungslosen Erfahrungspunkte-Sammeln sind rar gesät. So reicht's gerade mal für ein "Interessant, aber nervig." Schade drum.



20 Minuten mit dem Zauberstift

Isaacs magischer Zeichenkurs ist definitiv nicht pausentauglich: Wer die Nase voll hat, dem steht es zwar frei, die kleine Konsole genervt zusammenzuklappen und in der Tasche verschwinden zu lassen – aber schließlich will man ja auch beim Kurz-Zock ein Erfolgserlebnis verzeichnen. Nur ist Letzteres leider Mangelware: Die meiste Zeit seid Ihr damit beschäftigt, wie von der Tarantel gestochen durch die Gegend zu wetzen und Euch in die Nähe Eurer (hoffentlich noch lebendigen) Monsterchen zu flüchten, damit sich Eure Magie-Leiste erholt, bevor Euch die flinken Feinde windelweich geprügelt haben. Wer "Lost Magic" in aller Öffentlichkeit spielt, dem ist ein Aufenthalt in der Gummizelle sicher...

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

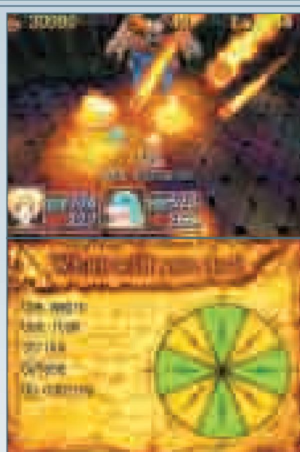
Entwickler: Taito, Japan
Hersteller: Taito/Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 2
nötige Module 2
USK-Rating 6
Preis: ca. 35 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte



Nintendo DS
Grafik 63 %
Sound 65 %
65 % Spielspaß

Eine neue Art von Rollenspiel – die Euch wegen mieser Balance schnell auf den Geist geht.

Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal



Die Unterteilung von Spielgeschehen (oben) und Menüs bzw. alternativem D-Pad (via Stylus) für die Steuerung Eurer Figur (unten) erscheint zunächst ebenso sinnvoll wie die malerische Magie. Aber die Schrift ist zu winzig und viele der Optionen hätte man besser auf einen Button gelegt.

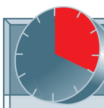


Neben dem Taito-Abenteuer "Lost Magic" (siehe oben) startet gleich noch ein DS-Rollenspiel, bei dem Ihr den Stylus-Stift wie einen Zauberstab schwingt: Um seine von mächtig magischen Piepmätzen versteinerten Mitdörfler wieder zum Leben zu erwecken, macht sich Teenie Tao auf den Weg in den legendären Turm der Monster-Metropole Mondominio. Dort will er nicht nur an seinen magischen und kämpferischen Talenten feilen. Feindliche Kreaturen in 'Pokémon'-Manier werden so lange weichgeklopft, bis sie klein beigeben, sich einfangen und als Kampfgefährten für spätere Auseinandersetzungen trainieren lassen. Anders als in Taitos strategisch angehauchtem Rollenspiel zaubert Euer Dreikäsehoch hier nicht in Echtzeit. Stattdessen werden die Gefechte gegen die possierlichen 3D-Kreaturen rundenweise ausgetragen: Einmal einem Monsterchen in die Arme gelaufen, wählt Ihr via Stylus zwischen Standard-Optionen wie 'Angriff' oder 'Magie'. Wer sich für letztere entscheidet, pinselt ein mystisches Symbol in den Zauberkreis. *rb*

Robert Bannert



Exzessive Stylus-Nutzung in allen Ehren – aber Sinn machen sollte sie auch! Warum z.B. mit aller Gewalt jede noch so simple Handlung in eng beschriebene, unübersichtliche Stylus-Menüs zwängen, wenn sie seit zig Jahren in allen anderen Genre-Vertretern durch einen simplen Button-Druck erledigt wird? Aber die Patzer-Liste ist noch länger: Nicht nur, dass man versäumt hat, die teils äußerst kryptischen Magie-Symbole auch während des Kampfes einsehbar zu machen (viel Spaß beim Auswendiglernen!) – nein, noch unverständlicher ist, dass die Handlung beim Blättern durch die Menüs augenblicklich eingefroren wird. Warum hat man sie dann überhaupt auf den unteren Schirm ausgelagert? Resultat: Das an sich hübsche "Tao" wird zum unhandlichen Brocken – schade.



20 Minuten als Stylus-Bürokrat

Menüs, Untermenüs und Menüpunkte, wo kein Mensch sie braucht: Was immer Ihr in "Tao's Adventure" auch tun wollt, selbst nach mehreren Spielstunden erkennt Ihr in dem konfusen Options-Wirrwarr keine Struktur – denkbar ungeeignet also für ein kurzes Pausenspiel. Ebenfalls unpraktisch, dass Ihr einzig im Wirtshaus speichern dürft – zumal das lauschige Plätzchen bei der Erkundung des gigantischen Turms schon mal ein bis zwei Stündchen entfernt sein kann. Schon eher für den kleinen Zock zwischendurch geeignet sind die Zweispieler-Ausflüge ins Kolosseum, bei denen Ihr und ein Kumpel Eure Monsterchen gegeinander antreten lasst – vorausgesetzt, Ihr kommt überhaupt so weit.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 2
nötige Module 2
USK-Rating 6
Preis: ca. 35 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte



Nintendo DS
Grafik 77 %
Sound 64 %
50 % Spielspaß

Putziges, aber leider hoffnungslos verfahrenes Einsteiger-Rollenspiel mit "Pokémon"-Touch.

IMPORT-TIPPS PSP

Die meisten Titel schaffen den Sprung nach Deutschland, trotzdem gibt es einige Spiele nur in den USA und Japan: Wir stellen die interessantesten Auslandsperlen vor.

Geduldsspiel: Die "Gradius Collection" kommt, gibt's in Japan aber schon lange.

Zu grob für Deutschland? "Infected".

Da Sonys PSP noch sehr jung und die Entwicklung von Spielen aufwändig ist, sind viele Hersteller bemüht, ihre Titel einem möglichst großen Publikum näher zu bringen. Im Gegensatz zu GBA und DS ist deshalb der Anteil an nicht in Deutschland erschienenen bzw. angekündigten Spielen relativ niedrig. Dennoch bleiben uns auch unterhaltsame Veröffentlichungen vorenthalten – abseits von japanophilen Schulmädchen-Adventures und schlechten Schnellschüssen, die in Eurpoa keiner braucht.

Eine kleine, aber relevante Import-Hürde können Updates des PSP-Betriebssystems sein: Läuft ein Spiel nur mit einer Version, die in Europa noch nicht erschienen ist, müsst Ihr ein Risiko eingehen – oder warten, bis das deutsche Update erscheint. Bislang gab es zwar keine Probleme, wenn z.B. ein japanisches 'Bios' auf ein deutsches Gerät gepackt wurde, aber Sony rät offiziell davon ab.

Importe aus USA

In Übersee gibt es ein reichhaltiges Angebot an Spielen, von denen viele auch bei uns erscheinen – allerdings haben dortige Käufer häufig einen zeitlichen Vorteil, der von wenigen Wochen bis zu mehreren Monaten reicht. Wer es also eilig hat, greift zum Import. Daneben findet sich eine solide Auswahl an Veröffentlichungen, die aus unterschiedlichen Gründen nicht den Sprung nach Europa schaffen – sei es mangels europäischer Niederlassung des Publishers oder wegen vermeintlich zu geringen Interesses der Spieler.

Importe aus Japan

In Fernost gibt es am meisten PSP-Titel ohne Veröffentlichungs-Chance bei uns. Obskure Quizspiele und Anime-Massenware vermisst niemand, doch diverse Denk- und Puzzlespiele oder Retro-Ballereien sind empfehlenswert – und nicht zuletzt ohne Japanisch-Kenntnisse zu genießen.

Importe aus der EU

Bei unseren kontinentalen Kollegen finden sich nur wenige exklusive Titel, weitgehend ist das Sortiment mit unserem identisch. Ausnahmen bilden Spiele, bei denen die Hersteller wegen der Jugendschutz-Problematik auf einen Deutschland-Start verzichten, oder das Sortiment von Billig-Spezialisten (z.B. Spiele von 505 Gamestreet). Die Strategie, obskurere PSP-Veröffentlichungen günstig in die Regale zu stellen, funktioniert vor allem in Großbritannien aufgrund der höheren PSP-Verkäufe besser als hierzulande. *us*

Weitere interessante Importe für PSP

Spielename	Hersteller	Genre	Herkunft	Zirka-Preis	Deutschland-Termin	Anmerkung
Armored Core: Formula Front	505 Gamestreet	Action	England	45 Euro	nicht geplant	Schrottet Roboter beim PSP-Ableger der bekannten Mech-Ballerei
Bleach: Heat the Soul 2	Sony	Action	Japan	55 Euro	nicht geplant	Stylisches Anime-Beat'em-Up in klassischer Seitenansicht
Bomberman Panic Bombers	Hudson	Reaktion	Japan	55 Euro	nicht geplant	Uriges Bombeninferno für lausige Runden mit witzigen Gimmicks
Dead to Rights: Reckoning	England	Action	England	45 Euro	nicht geplant	Die knallharte Cop-Ballerei erscheint wegen Index-Gefahr nicht bei uns
Gradius Collection	Konami	Action	Japan	55 Euro	Sommer	Der Traum für Retro-Fans: fünf Teile des Kult-Shoot'em-Ups auf einmal
Infected	Majesco	Action	USA	45 Euro	nicht geplant	Rabiate Metzelballerei mit Zombies jenseits des guten Geschmacks
NFL Street 2 Unleashed	Electronic Arts	Sport	USA	45 Euro	nicht geplant	Flottes American Football, das ruppig zur Sache geht
P.Q.: Practical Intelligence Quotient	D3	Denken	USA	35 Euro	nicht geplant	Kniffige Sammlung von Rätsel- und Geschicklichkeits-Aufgaben
The Con	Sony	Action	USA	45 Euro	nicht geplant	Kernige Klopperei mit ungewöhnlicher Kampfperspektive
The Hustle: Detroit Streets	Activision	Sport	USA	35 Euro	nicht geplant	Billiard mal nicht als Spießersport, sondern cool im Zocker-Milieu
XI Colosseum	Sony	Reaktion	Japan	55 Euro	nicht geplant	Hektische, actionreiche Würfel-Rollerei mit überraschendem Tiefgang

Taito Memories Pocket

Reaktion >> Oldie-Sammlung

Manche Spiele wurden grafisch aufgepeppt ("Cameltry", oben), andere sind zeitlos schick ("Rainbow Islands", rechts).

Namco hat es vorgemacht, Midway und Capcom zogen nach – Kollektionen kultiger Arcade-Hits der 80er- und 90er-Jahre sind in Mode. In Japan beglückt auch Taito die PSP-Fans mit einer sechzehnköpfigen Retro-Sammlung. Die Titelauswahl deutet an, dass mehrere Teile geplant sind, denn es fehlen etliche Klassiker des "Space Invaders"-Erfinders. So tummeln sich überwiegend recht simple Spiele der Videospiel-Frühzeit auf der Disc (u.a. "Qix", "Crazy Balloon", Elevator Action"). Ergänzt werden sie von etwas neueren Titeln wie "Rastan Saga" und "New Zealand Story" bis hin zum absoluten Highlight "Rainbow Islands Extra" – dieses Spiel alleine rechtfertigt den Kauf der liebevollen Kollektion mit akkurat emulierten Oldies.

Im Gegensatz zu den Taito-Sammlungen für PS2 und Xbox, die es auch in Europa gibt, bekommen wir vier grafisch und spielerisch aufgepeppte Updates spendiert. Diese sind: "Crazy Balloon", "Balloon Bomber", Legend of Kage" und vor allem das spaßige "Cameltry".

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Taito • ca. 50 Euro • für Deutschland nicht geplant

Star Soldier

Action >> 2D-Shooter

Einmal drehen, bitte: "Star Soldier" wird ausschließlich hochkant gespielt.

Die langlebige Shoot'em-Up-Serie wird in Japan alle paar Jahre fortgesetzt. So gab es u.a. Updates für PS2 und Gamecube – nun ist die PSP an der Reihe. Um den klassischen Vertikal-Shooter zu spielen, müsst Ihr die PSP hochkant drehen. Im ersten Moment ungewohnt, klappt das Handling später prima. Dazu trägt bei, dass Ihr nur zwei Feuerknöpfe braucht – Extrawaffen gibt's praktisch keine. Drei Schiffstypen, ein aufrüstbarer Standardschuss und eine schlappe Sekundärwaffe nehmen es mit den Aliens auf. Dennoch macht "Star Soldier" Laune: Es ist technisch einwandfrei, umfangreich (10 lange Levels, mehrere Spiel-Modi) und lockt mit treibender Musik und schicker Optik. 2D-Fans sollten zugreifen!

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Hudson • ca. 50 Euro
für Deutschland nicht geplant

DJ Max Portable

Reaktion >> Musikspiel

Angehende Musiker brauchen bei "DJ Max" jede Menge Fingerfertigkeit.

Genau genommen ist die Länderflag[…] oben rechts bei "DJ Max" verke[…] denn das mobile Musikspiel stammt a[…] korea. Dabei bedienten sich die Entwi[…] aber ungeniert bei ihren asiatischen Nach[…] von Konami, denn das Grundprinzip ist[…] wenig veränderte Kopie des Genre-Gr[…] "Beatmania". Zu einer reichhaltigen Ausw[…] Pop- und Elektro-Songs scrollen in m[…] Spalten Markierungen nach unten, […] punktgenau mit verschiedenen Tasten […] sollt. Dank rhythmisch gelungener An[…] winkt Euch bei Erfolg das Gefühl, selb[…] siker zu wirken. Erfreulich für Nich[…] Dank einfach gehaltener Menüs ist […] auch für Deutschsprachige zugän[…]

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; […]

Pentavision • ca. 45 Euro
für Deutschland nicht geplant

Generation of Chaos

Denken >> Runden-Strategie

Retro-Gamer

Neo Geo Pocket

Typisch SNK: Mit dem Neo Geo Pocket lieferte der Traditionshersteller Ende der Neunziger eine technisch erstklassige Hardware, der es an Spielen und Marketing-Power mangelte.

COLLECTORS CORNER

Der Neo Geo Pocket und sein Color-Nachfolger waren schon bei ihrer Veröffentlichung preiswert und werden bis heute als Neuware verramscht. Asiatische Importeure und amerikanische Ebay-Profis verkaufen das Bundle aus Handheld und sechs Spielen (im hässlichen Blister und ohne Umverpackungen) für rund 70 Dollar, bei deutschen Händlern solltet Ihr maximal 40 Euro für einen neuen Color in Karton-OVP hinlegen. Beim schwarz-weißen Vorgänger dürfen zehn Euro abgezogen werden. Von den drei Neo-Geo-Pocket-Modellen (Schwarz-Weiß, Color und New Color) gibt es über 20 Farbvarianten, nur eine Hand voll sind limitiert und seltener (z.B. das "Samurai Spirits Special Pack"). Spiele für den Neo Geo Pocket sind ebenfalls günstig, rechnet zwischen fünf und zehn Euro für den Großteil der Module, die gewöhnlich aus der SNK-Konkursmasse stammen und deshalb nur in einem Plastik-Case geliefert werden. Mit Handbuch und Box wird's teurer, vor allem wenn es sich um UK-Varianten handelt: Titel wie "Pocket Reversi", die nur in Großbritannien als englische Version erschienen sind und sich marginal verkauften, können bei Sammlern dreistellige Dollar-Beträge erzielen.

Die Camouflage-Version des NGP ist etwas seltener als die einfarbigen Varianten.

Nach neun Jahren der Game-Boy-Dominanz erschien der Neo Geo Pocket Ende 1998 in Japan: Ein kompakter Taschenspieler mit ergonomischem, schickem Äußeren und mächtig Leistung unterm bunten Plastik – schließlich wurde er als erste Mobilkonsole von einer 16-Bit-CPU angetrieben. Hinzu kam eine Hand voll innovativer Features: Während zwei Micro-Batterien die Hardware mit Energie versorgten, diente eine zusätzliche Knopfzelle als Speicherbatterie – selbst der moderne GBA erlaubt kein Ablegen von Spielstanddaten im Gerät, sondern nur auf Modulen. Statt Handheld-Zockern ein weiteres wabbliges Steuerkreuz zuzumuten, offerierte SNK einen exakten Mini-Joystick samt robuster Mikroschalter. Und als kleinen Mehrwert baute man ins Betriebssystem ein 'Pocket Menu' ein, das beim modullosen Start erscheint: Neben Kalender, Weltzeituhr und Wecker bot der Simpel-PDA ein ebenso sinnfreies wie amüsantes Horoskop.

Dasselbe in bunt

Obwohl der NGP in den ersten Lebensmonaten mit erstklassigen Umsetzungen populärer SNK-Automaten wie "King of Fighters" oder "Neo Geo Cup '98" bedacht wurde, liefen die Verkäufe schleppend. Dritthersteller hielten sich zurück, der Massenmarkt vergnügte sich mit Pokémon bzw. dem neuen Game Boy Color. SNK zog rasch mit einer überarbeiteten Hardware nach: Schon im März 1999 wurde der Neo Geo Pocket Color in Japan veröffentlicht. Statt acht Graustufen gab's bis zu 146 Farben aus einer Palette von 4.096. Trotz fehlender Hintergrund-Beleuchtung schmeichelte der 2,6-Zoll-Bildschirm den Augen: Auf dem hochwertigen TFT-Display erstrahlte jeder der 160 x 152 Pixel klar und deutlich, die scharfen Konturen und satten Farben ließen selbst den neuen Farb-Game-Boy alt aussehen. Auch die Batterieleistung des NGPC war vorbildhaft: Während das Schwarz-Weiß-Gerät 20 Stunden durchhielt, lieferten beim Nachfolger zwei Mignon-Batterien Energie für bis zu 40 Stunden Spielspaß. Doch weder in Japan noch in den USA konnte SNK ernsthaft Nintendos Vorherrschaft gefährden. Nachdem Bandai die Konkurrenzkonsole Wonderswan ins Rennen gebracht hatte, erlosch das Interesse der japanischen Mobilspieler komplett, woran auch die Veröffentlichung eines etwas schlankeren Modells (New Neo Geo Pocket Color) Ende 1999 nichts änderte. In den USA wurden mit Titeln wie "Sonic the Hedgehog: Pocket Adventure" zu Weihnachten 1999 zwar Achtungserfolge erzielt, den Nimbus des Fanartikels wurde der NGPC aber mit seiner SNK-zentrierten Spieleauswahl nicht los.

Stephan Freundorfer
"Zeitlos schön und spielenswert"

Obwohl ich nie ein großer Fan von SNK-Beat'em-Ups war, gehört der Neo Geo Pocket zu meinen Lieblings-Handhelds. Denn abseits der vielen (zugegebenermaßen exzellenten) 2D-Prügeleien reiht sich Spieleperle an Spieleperle: Für "Sonic", "Faselei!", "Metal Slug" oder den "Picross"-Clone "Picture Puzzle" lasse ich gerne mal die moderne Konkurrenz zu Hause. Hinzu kommen das bis auf die fehlende Beleuchtung makellose Display, die unschlagbare Batterielaufzeit und das formschöne Design, dessen man sich auch 2006 nicht zu schämen braucht. Kurzum: Der Neo Geo Pocket ist ein Handheld, das bis heute unter Wert gehandelt wird.

ETWAS […]

KING OF F[…]

COTTON […]

Wei[…]

Die Jap[…] Schritt […] 1999 er[…] tannien, […] ner Eur[…] unter a[…] in der […] Mech-[…] lenspi[…] ons". […] durch den Pachinkomaschinen-Hersteller Aruze im folgenden Jahr glaubten die SNK-Filialen fest an die Zukunft des Handhelds: Auf der E3 2000 waren etliche neue Titel wie die Umsetzung des Success-Shooters "Cotton" spielbar, eine engere Kooperation mit Sega (mit deren Dreamcast sich das Handheld verlinken ließ) wurde angekündigt und sogar ein MP3-Player-Modul präsentiert. Doch einen Monat […] lebte der NGPC ein Jahr […] allerdings nur noch sporadisch unterstützt und schon vor dem SNK-Bankrott Ende 2001 vergessen. *sf*

VIER POCKET-PERLEN

SONIC POCKET ADVENTURE (Sega, 1999)

Der berühmte Igel geht zum ersten Mal in seinem Leben fremd: Sonics Debüt auf einer Nicht-Sega-Hardware vereint alte Tugenden mit moderner Handheld-Technik. Sechs Levels lang hetzt der stachelige Held ringesammelnd durch bunte Landschaften – und das in einem Wahnsinnstempo und bis auf wenige Ausnahmen ruckfrei. Ein Muss für geschickte Mobilspieler und Sonic-Fans, auch wegen der historischen Bedeutung.

Sonics erster Auftritt abseits einer Sega-Konsole läutet den Wandel ein: Zwei Jahre später folgt das GBA-Debüt.

FASELEI! (Sacnoth, 1999)

Nicht nur der Name dieses gewitzten Mech-Strategiespiels ist ungewöhnlich: Die Kampfkolosse werden durch Aneinanderreihung eines halben Dutzend Kommandos rundenweise über die Schlachtfelder dirigiert – das Abschätzen der Züge von Freund und Feind ist ein elementares Spielprinzip. Eingebettet sind die Taktikgefechte in eine ausufernde Anime-Story, weshalb Ihr Euch die englische Version holen solltet.

Nach dem Anordnen von Bewegung und Waffeneinsatz führen alle Einheiten gleichzeitig ihre Befehle aus.

SNK VS. CAPCOM: MATCH OF THE MILLENIUM (SNK, 1999)

Im umfangreichsten Beat'em-Up-Titel für den Neo Geo Pocket verprügeln sich knapp zwei Dutzend Charaktere aus den SNK- und Capcom-Universen. Neben Turnier-, Sparring- und Versus-Variante gibt's einen Olympic-Modus mit einigen amüsanten Minispielen. Mit vielen detailreichen Hintergründen und hübschen Kämpferanimationen ist das 'Match des Jahrtausends' auch grafisch ein Neo-Geo-Pocket-Ausnahmetitel.

Kämpfer aus den illustren Prügelserien von SNK und Capcom treffen sich zum perfekt spielbaren Duell.

METAL SLUG (SNK, 1999)

Egal, ob "1st Mission" oder "2nd Mission" – auf einem SNK-Handheld muss man mindestens ein "Metal Slug" haben. Beide Teile des berühmten Jump'n'Shoots bieten furiose Comic-Action, mal zu Fuß mit schweren Waffen, mal am Steuer von Panzer oder Jet. Die Kulissen sind vielfältig, die Action ist flüssig und pausenlos. Allein der Sound hat zu hohen Dudelfaktor, bei Teil 2 gibt's dafür witzige Sprachsamples.

Teil 2 der mobilen Ballerei ist ein Quentchen hübscher als der Vorgänger und bietet zwei spielbare Charaktere.

SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

MEHRSPIELER-TAKTIKEN

Ready, Set – Go! Go! Go! Training für den Online-Ernstfall.

Beim Sterben ist jeder der Erste: Wer in „Socom" den Online-Modus entjungfert, hat in seinem Team nicht viel zu melden. Vermutlich überlebt Ihr nicht mal den ersten Schusswechsel, denn hier müsst Ihr schneller schalten als in den Solo-Missionen. Mit etwas Erfahrung werdet Ihr dagegen auch mit vielen Gegnern fertig: *Mobile Gamer* trainiert Euch zum Elitesoldaten. *de*

Zusätzliche Ausrüstung



…t Engpässe und schleudert aus der Ferne Granaten: Im Modus 'Frei umsehen' …r so Gegner, die Ihr noch nicht mal sehen könnt.



Tödlicher Rauch: Dank Nebelgranate kann sich der Feind auf wenige Meter anschleichen – die Zielfunktion fällt aus.

Individuelle Ausrüstung ermöglicht eine Vielzahl von Manövern. Granaten nutzen Euch vor allem in Höhlen und Gebäuden, weil sie von Wänden abprallen und um die Ecke kullern – wer zum Wurf flink in den Modus 'Frei umsehen' wechselt und etwas nach oben blickt, schleudert weiter als der Feind. Auf offenem Feld sind dagegen Bazooka und die Granatwerfer-Upgrades der Sturmgewehre treffsicherer.

Wenn Euch der Feind festnagelt, kann Euch auch eine Nebelgranate nützlich sein. Etwa an den Ausgängen der Höhle im 'Village' ermöglicht sie überraschende Sturmmanöver. In engen Gängen sowie speziell im Modus 'Captive' installiert Ihr Claymores, damit vermint Ihr auch gefallene Feinde – wenn ihn ein Kollege beleben will, reißt ihn die Sprengfalle mit ins Verderben. Freunde befreit Ihr dagegen mit einer Granate von Minen.

Nutzt die Deckung!



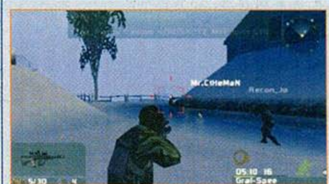
Kennt die Routen: Terroristen zielen mit der Bazooka auf die Höhle im 'Village', hier lassen sich immer leichte Abschüsse machen – sofern kein Rauch die Sicht vernebelt.

Geduckte Haltung und das Verstecken hinter Kisten und Ecken sind natürlich Pflicht. Wer zudem die 16 Maps im Detail kennt, ist klar im Vorteil. Wichtig sind vor allem die Bereiche, in denen die gegnerischen Teams nach Beginn einer Runde aufeinander treffen. Merkt Euch genau, wo die ersten Granaten einschlagen und spielt auch mal im anderen Team, um deren Positionen auszuloten: So wisst Ihr auch ohne Blickkontakt, wo sich der Feind bei Gefechten an Schlüsselpunkten versteckt. Außerdem solltet Ihr die Winkel kennen, in denen sich die berüchtigten Camper verkriechen und unvorsichtigen Spielern auflauern. Wer etwa den Speisesaal im Level 'Lockdown' betritt, ohne vorher ein bis zwei Granaten hineinzuwerfen, ist selbst schuld. Es gibt auch Stellen, die Aufmerksamkeit auf mehreren Ebenen erfordern: Im Bahnhof 'Rolling Stock' können sich Scharfschützen an die Geleise legen und unter den Zügen durchballern – solange der Feind steht, kann er den Angreifer kaum erspähen. Bei Matches mit Auferstehung lohnt es sich, die 'Respawn'-Punkte des Feindes zu kennen: Die meisten Gegner erscheinen mit gleicher Blickrichtung, Ihr könnt ihnen also hinterrücks auflauern oder auf der zu erwartenden Marschroute Sprengfallen legen.



Auch Sprengenfallen brauchen Deckung, sonst werden sie erspäht: Platziert sie hinter Kanten und Ecken, im Gebüsch und bei gefallenen Feinden.

Bleibt in Bewegung!



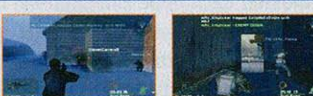
Wer mobil bleibt, kann auf Schusslaute reagieren und dem Feind in den Rücken fallen. Solange er abgelenkt ist, wird er Euch nicht bemerken.



Verpasst dem faulen Ei einen Denkzettel: Mit dem Zielfernrohr trefft Ihr meist nur kauernde Camper, diese allerdings aus maximaler Entfernung.

Wenn Euch der Feind erstmal umstellt hat, habt Ihr keine Chance mehr. Egal, ob er Euch sehen kann oder nicht, bald wird um jede Ecke eine Granate purzeln. Deshalb solltet Ihr stets in Bewegung bleiben. Das bedeutet natürlich nicht, dass Ihr bei wüstem Kreuzfeuer ins offene Feld lauft – aber in Feuerpausen solltet Ihr jede Gelegenheit nutzen, eine neue Deckung zu finden. Denn wo der Gegner schon gesucht hat, wird er Euch nicht vermuten. Außerdem hilft mobilen Spielern oftmals der Zufall: sie tauchen hinter dem Rücken der Feinde auf und nutzen den Überraschungseffekt. Auch wenn Euch der Gegner bereits entdeckt hat, solltet Ihr niemals stehen bleiben. Lauft unter Feuer immer zur Seite, um schwere Treffer oder gar Kopfschüsse zu vermeiden.

Optimales Teamwork



Erobert die Kampfgebiete mit System: Der Kamerad wirft eine Blitzgranate, dann stürmt Ihr um die Ecke – in solchen Situationen ist spontane Absprache wichtig.

Besonders bei umkämpften Toren ist Vorsicht geboten: Haltet Abstand zum Kameraden, damit Granaten weniger Schaden am Team anrichten.



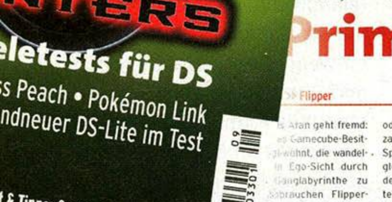
Unter Feuer muss jeder Handgriff sitzen: Speziell für 'Captive'-Gefechte übt Ihr synchrones Schießen und Beleben.

Gute Zusammenarbeit ist in „Socom" das A und O: Drei eingespielte Freunde werden mit acht Einzelkämpfern locker fertig. Das klappt natürlich nur, sofern die Kommunikation stimmt. Wenn alle drei Freunde gleichzeitig Granaten werfen, sind sie stürmenden Gegnern hilflos ausgeliefert. Deshalb müssen Aufgabenverteilung und synchrone Angriffe abgesprochen werden. Ihr werdet es selbst erleben: Je mehr die Spieler kommunizieren, desto trickreicher werden die Matches und desto erfolgreicher das Team – traut Euch, wenn Ihr eine Idee habt. Einsteiger hängen sich am besten in einem 'Captive'-Match an einen routinierten Spieler und beleben ihn, wenn er getroffen wird. Er wird es Euch danken und per Teamtalk auf die wichtigsten Spots und Kniffe, aber auch Fehler hinweisen. Gleichzeitig könnt Ihr natürlich seine Kampftechniken abschauen. Erfahrene „Socom"-Spieler halten trotzdem immer respektvollen Abstand zum Kameraden, sonst kann nur eine Granate oder Sprengfalle das ganze Team auslöschen – und das wäre ein Geschenk an den Feind.















…dem oberen Schirm …mit der Kugel.

Volle Konzentration: Beim Multiball-Spiel sind Eure Reflexe gefordert.

…Prime

>> Flipper

…Aran geht fremd: …Gamecube-Besit…wöhnt, die wandel… Ego-Sicht durch …Ganglabyrinthe zu …brauchen Flipper-Polygonbraut auf dem …kugel. Zusammen-…Morph Ball schleudert …über futuristische …sich am Design des …Prime"-Universums ori…entieren. Dabei habt Ihr stets das gesamte Spielfeld im Blick – der Doppelschirm macht's möglich.

Im Gegensatz zum realistischen "Gottlieb Pinball Classics" garniert Entwickler Fuse Games, der ebenfalls für das mäßige "Super Mario Ball" verantwortlich zeichnet, die Tische mit allerlei Gimmicks. Neben den typischen Rampen, Bumpern und Spinnern schießt Ihr umherwuselnde Aliens vom Schirm, knabbert an der Lebensleiste von mächtigen Bossgegnern oder katapultiert Samus mitten in zahlreiche Minispiele: Ein Multiball-Spiel mit bis zu sechs Kugeln gleichzeitig, Actioneinlagen oder der Walljump-Reaktionstest warten. Aktivierbare Extras wie eine kugelrettende Energiebarriere oder Raketenmunition verleihen zusätzlichen Pfiff.

Um die magere Zahl von nur zwei Starttischen aufzustocken, startet Ihr den 'Multi Mission'-Modus: Mit dem Standardvorrat von drei Bällen erobert Ihr verschiedene Flipperplaneten, sammelt nach geschafften Bonusaufgaben Artefakte und begegnet Obermotzen. Einmal freigeschaltet, laden die insgesamt sechs Spielfelder in der 'Single Mission'-Variante zur Highscore-Jagd ein.

Frei Haus mit in der Packung kommt übrigens das Rumble-Modul. Im GBA-Slot verstaut, verstärken dezente Rütteleffekte das typische Flipper-Feeling. *ms*

DS-Faktor

Das Spielgeschehen findet stets auf beiden Screens statt, die Kugel flitzt dabei munter über die Schirmgrenze – verschwindet allerdings kurz in einer toten Zone, in der Ihr Samus für einen kleinen Moment aus den Augen verliert. Dicke Bossbuben tummeln sich stets auf dem oberen Schirm, zusätzliche Flipperarme dort erleichtern die Scharmützel. Via Touchscreen rüttelt Ihr ein wenig am Tisch herum – um aktiv Einfluss zu nehmen, braucht Ihr allerdings Übung.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Im WiFi-Spiel teilt Euch der Balken über dem Punktestand Eure Position mit.

Lasst Samus im Walljump-Minispiel via Schultertasten nach oben hüpfen.

Martin Gaksch – 8 von 10
„Action-Flipper mit guter Ball-Physik"

Nintendos "Metroid"-Pinball ist rundum gelungen, hat aber zwei Probleme: Flipper-Puristen ist er u.a. dank Baller-Intermezzos zu actionreich, Flipper-Neulingen bietet er womöglich zu wenig Abwechslung. Bleibt die Gruppe der Action- und Pinball-Sympathisanten – Treffer! Ich mag das Spiel wegen seiner klassischen Tugenden (vor allem astreine Ball-Physik) und des actionreichen Unterbaus. Die perfekte Ergänzung zu den simulationslastigen "Gottlieb Classics".

Matthias Schmid – 5 von 10
„Samus, bleib bei deinen Leisten!"

Warum lässt mich "Metroid Prime Pinball" so kalt? Am tollen SciFi-Look und den klasse Soundeffekten kann's nicht liegen. Ebenso überzeugt die Ballphysik – stets habe ich das Gefühl, dass die Kugel dorthin flitzt, wo ich es will. Das Rumble-Pak ist ein netter Zusatz, kann sich aber rütteltechnisch nicht mit einem Konsolen-Controller messen. Hauptkritikpunkt der Alienbolzerei ist die knappe Tischauswahl. Nach einer halben Stunde habt Ihr fast alles gesehen – das gleiche halbgare Baller-Minispiel lockt mich beim x-ten Mal nicht mehr an den DS. Plump eingebunden sind die Bosskämpfe. Hier hätte ich mir mehr Kreativität gewünscht, als schlicht ein Alienmonster im oberen Schirm zu platzieren. Ähnlich einfallslos ist die Standard-Punktejagd für Mehrspieler.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Fuse Games, England
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Juni

Alternativen

PSP	Gottlieb Pinball Classics (84 von 100 in Ausgabe 3)
GBA	Pokémon Pinball: Rubin & Saphir (nicht getestet)

Metroid Prime Pinball

Pro:
- akkurate Ball-Physik
- schicke Präsentation
- vorbildliche Doppelschirm-Nutzung

Contra:
- knappe Tischauswahl
- sehr schnell durchgespielt
- einfallsloser Mehrspieler-Modus

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 8, WiFi, 1 Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

70 von 100 – SPIELSPASS

Schicker Action-Flipper mit klasse Ballphysik, dem es allerdings an Umfang und Abwechslung mangelt.

Traditionsbewusst: Im Gegensatz zum im Sommer erscheinenden neuen "New Super Mario Bros." erlebt Prinzessin Peach Ihr Abenteuer in lupenreiner Bitmap-Optik.

Feuchte Lösung: Der Tränenfluss löscht gleich den garstigen Feuerstein.

Super Princess Peach

Reaktion >> Jump'n'Run

Großer Schreck im Marioland: Erzfeind Bowser hat ein Mittel gefunden, um den Klempner mitsamt Bruder tatsächlich einzufangen. Auch das Pilzkopf-Volk hat der Ganove erwischt, lediglich Prinzessin Peach entkommt durch einen glücklichen Zufall. Klare Sache, dass das Mädel nicht einfach klein beigibt, sondern nun das Heft in die Hand nimmt: Ausgestattet mit dem magischen Multifunktions-Regenschirm Perry macht sie sich auf den Weg, ihre Untertanen zu retten.

Nintendo setzt in "Super Princess Peach" auf traditionelle Werte: So hüpft und flitzt Ihr mit der Adeligen in der klassischen Seitenansicht durch zahlreiche bunte Landschaften voller Plattformen und putziger Schurken. Vielen Gefahren begegnet Ihr mit einem beherzten Einsatz Perrys: Der Schirm taugt vorzüglich als Schlaggegenstand, kann aber noch mehr, sofern Ihr die entsprechende Fähigkeit gekauft oder gefunden habt. Benutzt Ihn als Floß- oder U-Boot-Ersatz, schwebt nach Sprüngen länger durch die Luft oder haut stärker auf den Boden.

Gelegentlich greift Peach zu den sprichwörtlichen Waffen der Frau und lässt ihren Emotionen freien Lauf. Per Druck auf den Touchscreen aktiviert Ihr verschiedene Gefühlszustände, die in kniffligen Lagen weiter helfen. Ist Peach fröhlich, kann sie mittels Luftwirbel schweben und Windräder antreiben. Eine feurige Zornattacke brennt Brücken ab und macht bestimmte Schalter platt, während traurige Tränenströme Pflanzen gießen und schnelleres Laufen ermöglichen. Unendlich geht das allerdings nicht, Ihr müsst regelmäßig Kristalle sammeln, um die Kraft wieder aufzufüllen.

In acht Welten mit je fünf Levels kämpft Ihr Euch durch und spürt gefangene Pilzköpfe und versteckte Boni auf. Als sechster Abschnitt wartet ein Bosskampf, auf den Weg dahin müsst Ihr aber erst einige Stylus-Herausforderungen bestehen. Jenseits des Hauptabenteuers, das nach dem Sieg gegen Bowser noch neue, knackigere Levels parat hält, könnt Ihr einige Puzzlebilder freischalten oder Pilze in einem Trio putziger Minispiele begleiten. *us*

DS-Faktor

Im Hauptabenteuer kommen die speziellen DS-Fähigkeiten nur sporadisch zum Einsatz: Das Mirkofon ist nur bei Unterwasserfahrten aktiv, den unteren Bildschirm sowie die Touchscreen-Unterstützung braucht Ihr zum simplen Wechsel der Emotionen und verstärkt beim Weg zum Bosskampf. Mehr genutzt werden die Feinheiten bei den verschiedenen Minispielen, die spezifisch darauf angelegt sind – insgesamt nett, aber nicht herausragend.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Minispiel-Beigabe: … dem Stylus durch das Laby…

Ulrich Steppberger – 7 von 10
"Quietschbunter Hüpfer mit Oldschool-Charme"

In ihrem Solo-Abenteuer macht Prinzessin Peach eine gute Figur: Die traditionelle Hüpferei spielt sich gut, zahlreiche Schirm-Fähigkeiten und ordentliche Touchscreen-Einlagen lockern das Geschehen auf, auch der Umfang stimmt. Allerdings kommt alles etwas altbacken daher: Klar, die Optik versprüht klassischen bitmap-Charme, aber z.B. Kollege Kirby glänzt mit detaillierteren 2D-Welten. Außerdem wiederholen sich die Abläufe regelmäßig und sprühen nicht gerade vor Innovation – wer darauf keinen großen Wert legt, wird aber routiniert und gelungen unterhalten.

Martin Gaksch – 8 von 10
„Gutes Retro-Jump'n'Run ohne Innovationen"

Die Aussicht auf ein klassisches 2D-Hüpfspiel im Stil eines "Super Mario Bros. 3" lässt mich stets frohlocken. Ganz erfüllt Prinzessin Peach meine hohen Erwartungen nicht, durchspielen werde ich den Titel dennoch. Gute Steuerung, nette Optik, sinnvolle Extras, viele Levels – alles passt und hat Luft, wie man es von Nintendo gewohnt ist. Was fehlt, ist das gewisse Etwas, Überraschungen und vielleicht eine überragende Grundidee jenseits der Genre-Weisheiten. Das erwarte ich mir übrigens ganz besonders von "New Super Mario Bros." – neben einer deutlich spektakuläreren Grafik.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Nintendo, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Ende Mai

Alternativen

NUR 3,30

NextGen-unwürdig

Zuerst möchte ich Euch für die tolle Arbeit danken, die Ihr Monat für Monat leistet. Die Mischung aus sachlicher und kompetenter sowie humorvoller Berichterstattung macht Euch einzigartig. Aber zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Ich bin von der Xbox 360 etwas enttäuscht. Nicht direkt von der Konsole – nein, eher von der Software.
Ich würde liebend gerne auf etwas Grafikpower verzichten, wenn die Software dafür etwas knackiger zu spielen wäre (Beispiele: "Fight Night Round 3" und "Top Spin 2"). Ich würde auch auf Grafikpower verzichten, wenn sich die Ladezeiten verkürzen (u.a. "Burnout Revenge"). Von "FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2006" bin ich aber gänzlich enttäuscht. Die Ladezeiten sind unerträglich lang, das Spielgefühl ist zu lahm (im Vergleich zur PS2-Fassung) und die Grafik einfach lächerlich. Irgendwelche Farbkleckse auf dem Rasen sollen die echten Spieler darstellen? Und was ist mit der Platztextur, die erst erscheint, wenn das Spiel abgepfiffen wird?
Auch ein klasse Beispiel finde ich die KI in Rennspielen, die sich immer noch so verhält, als ob der Spieler gar nicht vorhanden ist (so gesehen in "Project Gotham Racing 3" und "Need for Speed Most Wanted"). Ich könnte noch Stunden irgendwelche kleinen und größeren Fehler aufzählen, die ich für Nicht-NextGen-würdig halte. Mein Fazit: Ich finde es schade, dass das Hauptaugenmerk auf der Grafik liegt. KI, Ladezeiten und Spielgefühl sind meiner Meinung nach mindestens genauso wichtig – solche 'Details' machen für mich NextGen aus!

Christian Stocker, Schweiz

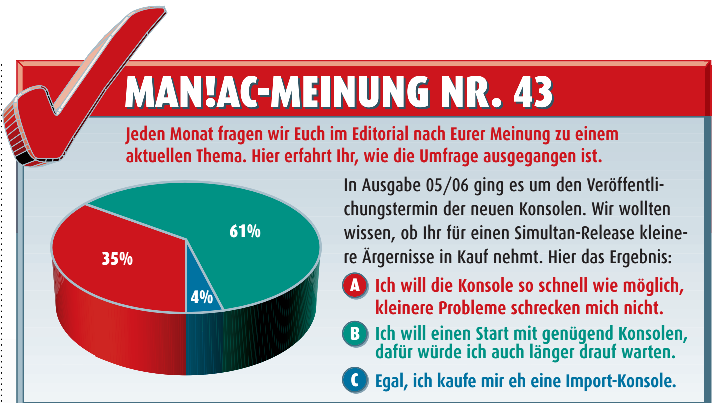
Wir wissen nicht genau, was Du mit 'knackiger zu spielen' meinst. Schließlich lassen "Top Spin 2" und "Fight Night Round 3" in puncto Spielbarkeit und Steuerung wenig Wünsche offen. Wir sehen die restlichen Punkte noch drastischer: Eine glaubhafte KI, geringe Ladezeiten und ein tadelloses Spielgefühl müssen auch ohne Einbußen bei der Optik möglich sein! Schließlich ist die Xbox 360 mit aktuellen Titeln grafisch noch lange nicht ausgelastet.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: In der Spielesammlung "Gunstar Heroes: Treasure Box" befindet sich nicht wie angegeben die Mech-Ballerei "Iron Soldier" (Atari Jaguar), sondern natürlich Treasures Sidescrolling-Shooter "Alien Soldier". Für diesen Patzer muss Raphael jeden Tag eine Partie "White Men Can't Jump" auf Ataris 64-Bit-Raubkatze spielen – diese grottige 'Basketball-Sim' sollte Strafe genug sein.

MEA CULPA: Koeis PS2-Massengeschnetzel heißt "Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends" und nicht wie im Test geschrieben "Dynasty Warrios 5 Xtreme Legends". Ob Ulrich angesichts des x-ten Serienteils unterbewusst an Nintendos zornigen Mario-Gegenspieler Wario gedacht hat? Zu verdenken wäre es ihm nicht...





MAN!AC-MEINUNG NR. 43

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 05/06 ging es um den Veröffentlichungstermin der neuen Konsolen. Wir wollten wissen, ob Ihr für einen Simultan-Release kleinere Ärgernisse in Kauf nehmt. Hier das Ergebnis:

- **A** Ich will die Konsole so schnell wie möglich, kleinere Probleme schrecken mich nicht. (35%)
- **B** Ich will einen Start mit genügend Konsolen, dafür würde ich auch länger drauf warten. (61%)
- **C** Egal, ich kaufe mir eh eine Import-Konsole. (4%)



Magersüchtig

Hallo liebe Gamer,
letzten Monat bin ich um die halbe Welt gereist, um ein mystisches Schwert zusammenzubasteln. So richtiger Spaß wollte sich aber nicht einstellen, da ich die ganze Zeit schrecklichen Hunger und Durst hatte! Spätestens im Tokio-Level sollte es auch dem größten Blindfuchs aufgefallen sein: Ich bin unterernährt!
Man hat bei Crystal Dynamics nicht nur meinen Brust-, sondern auch meinen Bauchumfang drastisch verkleinert. Mit Vampiren kann man so was vielleicht machen, aber doch nicht mit einer jungen Frau. Während Solid Snake sich an jeder Ecke durchfuttern kann, darf ich die ganzen zehn Stunden weder essen noch trinken. Dabei böten die exotischen Levels genug Platz für leckere Früchte und Pflanzen. Aber vielleicht ist es auch gut, dass diese Sachen fehlen. Ich darf ja nicht mal das Wasser trinken, durch das ich ständig schwimme. Da hatte der Kollege aus Persien mehr Glück: Schwimmen musste er nicht, trinken durfte er trotzdem. Und das in der Wüste! Statt was zwischen die Zähne zu bekommen, werde ich mit Medipacks zugemüllt, die ich wegen dummen Gegnern gar nicht brauche. Falls ich mich dann in meiner Verzweiflung durch irgendwelche Tunnels kämpfe, werde ich mit komischen Statuen belohnt, die nur meinen Rucksack schwerer machen, aber nicht essbar sind.
Bei Core Design durfte ich wenigstens während der Ladezeiten was essen (habe ich den Paris-Level in meinem letzten Abenteuer geliebt...), aber Ladepausen gibt's in meinem neuen Spiel nur noch nach meinem Ableben (muss ich denn sterben, um zu leben?) oder vor einer Motorradtour. Wenn ich den Jungs von Crystal Dynamics mit etwa 40 Kilogramm Lebendgewicht nicht sexy genug bin, sollen sie halt wieder ein Spiel mit der Baywatch-Schönheit Marliece Andrada machen. Hat doch wunderbar geklappt bei "Gex 3: Deep Cover Gecko" (okay, hat vielleicht doch nicht so toll funktioniert, aber das ist nicht meine Schuld!). Erinnert Ihr Euch noch an die Tierquälereien aus "Whiplash", ein weiteres Machwerk meiner neuen Programmierer. Anscheinend quälen diese Perversen gerne die Hauptdarsteller ihrer Spiele. Aber was soll man auch von einer Spielefirma erwarten, die ihren Sitz in San Francisco hat? Die abstruse Story der "Legacy of Kain"-Spiele z.B. kann doch nur im Drogenrausch erdacht worden sein.
Aber egal, ob sie nun schneeblind sind oder in der Spektralwelt gefangen, ich will zurück nach England! Lieber lasse ich mir noch einmal die Brüste vergrößern, als weiter fasten zu müssen. Zwar kann ich mich dort nicht ganz so agil bewegen und es wirkt alles ein bisschen eckig, aber dafür könnte ich endlich wieder Nahrung zu mir nehmen und hätte auch meine geliebte Sonnenbrille wieder (ein todschickes Accessoire, das man mir in Kalifornien gemeinerweise entwendet hat). Ebenso würde ich mich über ein Wiedersehen mit meinem alten Partner Curtis Trent freuen. Der hat mir im Gegensatz zu meinen neuen Kollegen wenigstens nie anzügliche Dinge ins Headset gesäuselt (was vielleicht auch daran liegt, dass ich damals kein Headset hatte – aber wer braucht schon so neumodischen Schnickschnack wie Headset, PDA oder ein 'Personal Lighting System', wenn er einfach nur einen Schokoriegel will?).
Also bitte, liebe Gamer, unterstützt meine Unterschriftenaktion "Free Lara" oder schickt mir wenigstens was Vernünftiges zu futtern.
Eure ergebene Lara Croft

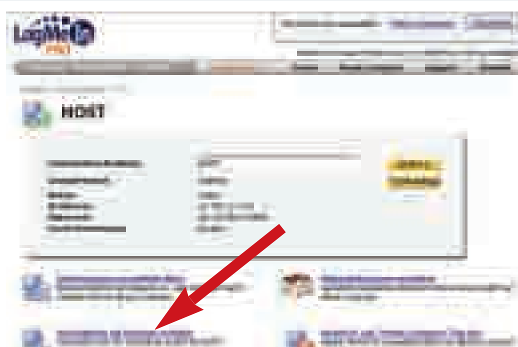
Jan Hendrik Jungeblodt, Italien

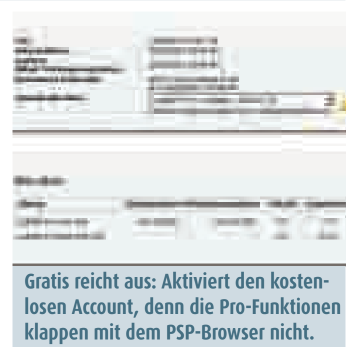
Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

KNOWHOW

Die PSP kommandiert Euren PC


Öffnet den "LogMeIn"-Account im Browser und fügt Euren Computer hinzu: Jetzt wird die Fernsteuerung installiert.

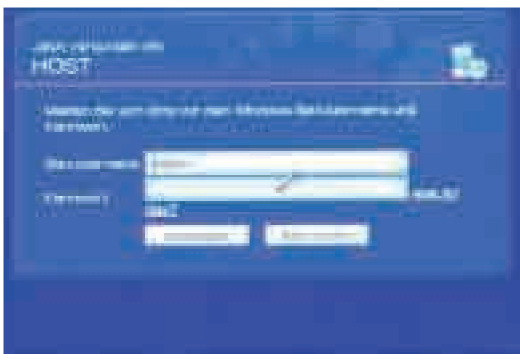

Klickt unter 'Meine Computer' auf Euren PC und erstellt eine Internet-Verknüpfung (Pfeil): Diese speichert Ihr auf der PSP.

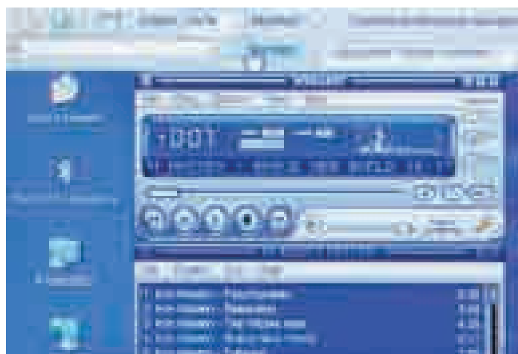

Gratis reicht aus: Aktiviert den kostenlosen Account, denn die Pro-Funktionen klappen mit dem PSP-Browser nicht.

Egal ob Stereoanlage, Videorekorder oder digitales Fotoalbum - der PC dient nicht nur als Spielemaschine und zum Texte speichern, sondern macht bereits in vielen Wohnzimmern den herkömmlichen Unterhaltungsgeräten Konkurrenz. Was fehlt, ist aber meist eine Fernbedienung, die auch ohne Blickkontakt zu Monitor und Infrarot-Empfänger funktioniert – schließlich wollt Ihr etwa MP3-Sound auch mal von Garten oder Badewanne aus starten. Zum Glück gibt's die PSP, mit der Ihr Euren PC über das heimische WLAN und sogar Internet fernsteuern könnt.

Installation: Damit die Remote-Steuerung klappt, braucht Ihr einen Windows-PC sowie eine Internet-Flatrate. Surft mit Eurem PC-Browser auf www.logmein.com und registriert einen neuen Account. Die Anmeldung erfordert lediglich E-Mail-Adresse und Postleitzahl. Nach dem Login meldet Ihr Euren Computer an, dabei wird die Remote-Software (rund drei MB) auf Euren Rechner geladen und installiert. Anschließend findet Ihr Euren PC im Menü 'Meine Computer': Klickt Euch in die 'Computereinstellungen' und wählt links unten 'Verknüpfung auf dem Desktop erstellen'. Dieser Internet-Link enthält einen komplexen Code, der einen beliebigen Browser direkt mit Eurem PC verbindet: Entweder gebt Ihr ihn manuell auf der PSP ein oder Ihr kopiert den Link in eine selbst gebastelte PSP-Homepage auf dem Memstick.

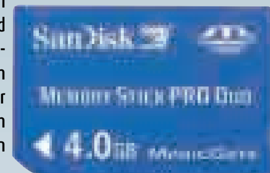
Fernsteuerung: Der Internet-Link integriert den PSP-Browser in die Benutzeranmeldung Eures PCs. Gebt Name und Passwort des Benutzerprofils ein, um ins Startmenü zu gelangen. Hier könnt Ihr diverse Einstellungen für das Remote-Desktop variieren und die Fernsteuerung starten – nach wenigen Sekunden erscheint das PC-Desktop auf Eurem PSP-Screen! Weil der PSP-Browser lediglich Java-Script unterstützt, klappen Mausklicks mit dem PSP-Zeiger nicht. Stattdessen nutzt Ihr die Tastatureingabe in der Kopfzeile, um PC-Software zu bedienen – dazu müsst Ihr natürlich die nötigen Tastenkombinationen auswendig lernen. Mit etwas Übung lassen sich so aber die wichtigsten Funktionen von Video- und MP3-Player flott bedienen. *oe*


Praktisch: Der Internet-Link bringt Euren PSP-Browser direkt in die Benutzeranmeldung Eures ferngesteuerten Win-PCs.


Mausklicks klappen mit dem PSP-Browser nicht, Software wie "Winamp" steuert Ihr mit den Tastaturbefehlen.

Mehr Speicher für PSP!

Datels PSP-Festplatte hat ausgedient, denn jetzt gibt's auch Memsticks mit vier Gigabyte Speicher: SanDisks „Memory Stick Pro Duo 4.0 GB" kostet bei Amazon rund 175 Euro und benötigt im Gegensatz zum Datel-Zubehör nicht mehr Strom als seine kleineren Brüder.



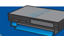
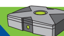
Mobile 360-Festplatte

Ihr sucht eine Festplatte, die Ihr sowohl mit dem PC als auch der Xbox 360 verwenden könnt? Datels "Xbox 360 4 GB HDD" ist die Lösung: Ihr stöpselt das Zubehör in den USB-Lot von Konsole und PC, um Spielstände, Themes und Icons auszutauschen. Natürlich könnt Ihr so auch Eure MP3-Musik auf die Xbox 360 bringen. 160 Euro löhnt Ihr für das praktische Accessoire.



Knowhow-Themen im Überblick

- MAN!AC 06/06: Filme auf der Xbox 360 – Videos abspielen mit der Microsoft-Konsole
- MANIAC 05/06: PSP-Homepage-Studio – Bastelt Eure PSP-Webseite
- MAN!AC 04/06: Medien auf Xbox 360 – So verkuppelt Ihr Eure Konsole mit dem PC
- MAN!AC 03/06: PSP-Abenteuer – Selbstgemachte Point&Click-Abenteuer

 Playstation 2  Xbox  Gamecube  Xbox 360

LAST RESORT



DIE CHRONIKEN VON NARNIA: DER KÖNIG VON NARNA

Passwörter:
Gebt zuerst den Mastercode ein und nutzt dann die aufgelisteten Cheats, während Ihr spielt. Die Richtungsanweisungen gelten für das digitale Steuerkreuz.

Mastercheat
L + R halten
↓ ↓ → ↑

Level geschafft!
L halten
↓ ← ↓ ← ↓ → ↓ → ↑

Combo-Meter auffüllen
L halten
↑ ↑ → ↑

alle Levels freischalten
L halten
↑ ↑ → → ↑ → ↓

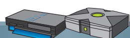
10.000 Münzen
L halten
↓ ← → ↓ ↓

alle Kinder sind geheilt
L halten
↓ ← ← →

alle Fähigkeiten im Inventar
L halten
↓ ↑ → ← ← ↑

Alle Bonus-Levels:
Dieser Code funktioniert nur, wenn Ihr ihn im Bonus-Schrank benutzt.

alle Bonus-Levels freischalten
L halten
↓ ↓ → → ↓ → ↑



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Alle Levels freischalten:
Gebt dieses Passwort ein, um alle Levels freizuschalten.

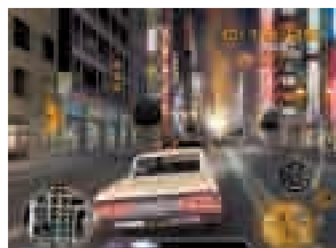
FULLSPECTRUMPWNAGE



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION REMIX

Passwörter:
Wählt im Hauptmenü der nächtlichen Raserei die Option 'Cheat-Code' aus und gebt dort die folgenden Codes ein.

Agro-Specialmove
dfens
Hasenohren für Motorradfahrer
getheadl
Kürbiskopf
getheadk
Schädel
getheadn
Smiley
getheadj
Schneemannkopf
getheadm
T-1000
haveyouseenthisboy
schnellere Fußgänger
urbansprawl
brennende Köpfe
trythisathome
mehr Autos im Arcade-Modus
hyperagro
kein Schaden
ontheroad
alle Städte im Arcade-Modus freischalten
roadtrip
alle Städte im Trainigs-Modus freischalten
crosscountry
Zone-Specialmove
allin



PS2 Der 'Roadtrip' durch alle Städte lädt zur famosen Spritztour.



RUMBLE ROSES XX

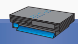
Fantasia-Intro:
Im VS-Bildschirm des Queen-Matches drückt und haltet Ihr die rechte Schultertaste und betätigt danach den A-Knopf. Jetzt marschieren die kämpfenden Mädels zu einem anderen Intro in den Ring.

Getauschte Ring-Intros:
Haltet im VS-Bildschirm der normalen Matches die linke Schultertaste gedrückt und hämmert dann auf den A-Knopf. Die Intros der beiden Mädels werden jetzt vertauscht. Dieser Trick funktioniert allerdings nur bei normalen Single-Duellen.

Als Non Non spielen:
Stellt den Cursor in der Charakter-Auswahl des Exhibition-Modus auf den Black Belt Demon, haltet die linke Schultertaste und drückt die A-Taste. Jetzt spielt Ihr als Non Non der Bär.

Als Sebastian spielen:
Markiert Mistress in der Charakter-Auswahl des Exhibtion-Modus , haltet die linke Schultertaste und drückt die A-Taste. Nun dürft Ihr als Sebastian der Clown spielen.

Alter Egos:
Holt mit einem beliebigen Mädel den Championgürtel. Erkämpft dann mit einer anderen Amazone den Titel und besiegt die Vorgängerin erneut, um deren Alter Ego freizuschalten.

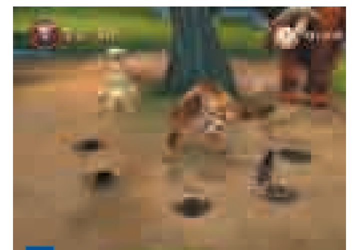


ICE AGE 2: JETZT TAUT'S

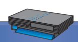
Unendlich Energie:
Pausiert Euer Spiel. Nutzt jetzt das Digi-Pad, um die unten stehende Kombination auszuführen.
↓ ↑ → ↓ ↓ → ↑ ↓

Unendlich Gesundheit:
In der Spielpause könnt Ihr diese Kombination per Digi-Kreuz eingeben, um Scrat zu einer robusten Gesundheit zu verhelfen.
↓ ↓ ← ↑ ↑ → ↑ ↓

Unendlich Steinchen:
Aktiviert die Spielpause, um die nachfolgende Tastenkombo mit dem Digipad einzugeben.
↓ ↓ ← ↑ ↑ → ↑ ↓



PS2 Die Belohnung der Minispiele könnt Ihr Euch auch erschummeln.



TOURIST TROPHY

Spielergröße ändern:
Drückt zu Beginn die Start-Taste im Garagen-Bildschirm, um die Größe eines bestehenden Spielers zu ändern.

GUITAR HERO

Farbcodes:
Nutzt die folgenden Farbcodes im Bildschirm für die Auswahl des Spielmodus. Die Farben beziehen sich auf die bunten Tasten des Gitarrencontrollers.

Publikum hat Affenköpfe
blau orange gelb gelb gelb blau orange
Publikum hat Totenköpfe
orange gelb blau blau orange gelb blau blau
Spieler mit Air-Guitar
orange orange blau gelb orange
Rock-Meter immer im grünen Bereich
gelb blau orange orange blau blau gelb orange
alles freischalten
gelb orange blau blau orange gelb gelb
Hero-Gitarre freischalten
blau orange gelb blau blau
weiteren Auftrittsort freischalten
blau gelb orange blau gelb orange

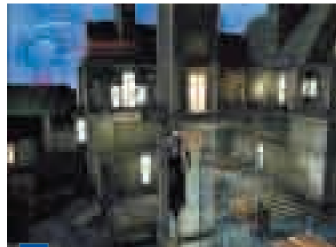
Bonuscharaktere:
Mit diesem Trick könnt Ihr Izzy oder Grim in den oberen Schwierigkeitsgraden auswählen, ohne sie erst im harten Modus zu erspielen. Dazu müsst Ihr die versteckten Charaktere allerdings im normalen Durchgang freigeschaltet haben und dürft die harte Variante kein einziges Mal anspielen. Wählt jetzt Izzy oder Grim im normalen Modus und speichert Euren Spielstand. Beginnt den harten Schwierigkeitsgrad oder den Experten-Modus und drückt die **X**-Taste. Sucht Euch eine Gitarre aus und legt los. Euer Charakter ist nun der vorhin gewählte Bonus-Gitarrenheld. Ihr solltet Eure Spielfigur allerdings nicht mehr ändern, sonst müsst Ihr ihn ganz regulär freispielen. Außerdem könnt Ihr Euren Spielstand leider nicht damit speichern.


PS2 Per Cheat haltet Ihr das Rock-Meter stets im grünen Bereich!

BLOODRAYNE 2

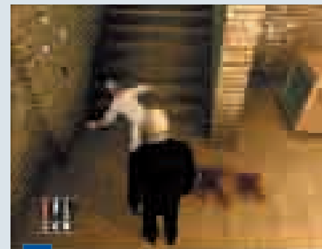
Passwörter:
Gebt die Codes der folgenden Liste im Cheat-Menü von "BloodRayne 2" ein. Achtet darauf, den Cursor auf das jeweils letzte Wort eines Codes zu stellen.

1.000 Carnage-Punkte
cargo fire imp kak
1.000 Gun-Punkte
late nurture qweef super
alle Kombos
bone this curry vote
alle Videosequenzen
Pension reap super vulgar
alle Gun-Modi
whiskey fake kablow shoot
alle Kräfte
blank ugly pustule eater
alternative Outfits
whack lick erotic cunningly
Feinde explodieren
dodge this moist pimp
Bloodlust füllen
naked juggy resistance pacy
Feinde einfrieren
blue grenn purple imp
God Mode
uber taint joad durf kwis
unendlich Munition
ugly dark heated orange quaff
unendlich Rage
this dark distorted reality
Levelauswahl
anomalies are juan insulated
Mastercode
want this dark reality tainst qweef
Munition auffüllen
whack this molested ninja
Energie auffüllen
nurture happy pustule erasure
Dia-Shows
aredent hungry naked ninja
Faktor Zeit
quantum lamentdistorted doting
unendlich Energie
terminal realitiy super uber xxx vacate

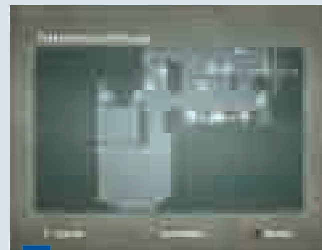

PS2 Mit aktiviertem God-Mode seid Ihr der Schrecken der Nacht!

HITMAN: BLOOD MONEY

Nahkampftipps:
Die rechte Schultertaste ist Euer bester Freund in allen engen Situationen. Nähert Ihr Euch einem Gegner von vorn, wird dieser erst seine Waffe ziehen, bevor er Euch angreift. Nutzt diesen kurzen Augenblick, um Euch vor dem Feind in Position zu bringen und haltet die Schultertaste gedrückt, bis 47 dem Kontrahenten die Waffe entreißt. Achtung: Sobald diese Animation startet, solltet Ihr die Schultertaste loslassen, sonst löst sich ein Schuss! Steckt stattdessen die Wumme weg und drückt dann wiederholt die rechte Schultertaste. Je nach Position schubst oder prügelt Ihr so Euren Widersacher in den Staub. Auf diese Weise könnt Ihr sämtliche Levelbewohner 'friedlich' aus dem Verkehr ziehen, ohne die Betäubungsspritze aufzubrauchen.


PS2 Die Prügelknaben-Taktik spart Betäubungsmittel.

Nutzt die Karte:
Auf der Karte könnt Ihr die Laufwege sämtlicher Zielpersonen ausspähen. Mit dem Digi-Kreuz schaltet Ihr zwischen den Stockwerken hin und her. Sucht Euch ein ruhiges Plätzchen und macht Euch mit den Wegen der Wachen und den Standorten Eurer Opfer vertraut, bevor Ihr losschlagt. Achtet vor allem auf Rufzeichen!


PS2 Wer losstürmt, ohne sich die Karte anzusehen, ist selbst Schuld!

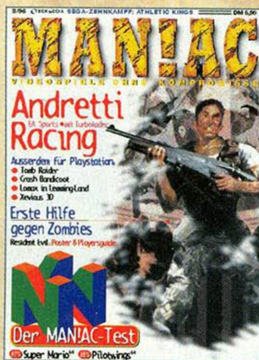

PS2 Im Krüger und Schmidt Shop lasst Ihr so manchen Dollar liegen.

Die richtigen Waffen:
Gebt Euer hart verdientes Geld nur für die richtigen Upgrades aus: Bevor Ihr Eure Waffen aufmotzt, solltet Ihr auf jeden Fall Eure Standardausrüstung verbessern. Ganz oben auf der Einkaufsliste: bessere Dietriche, Schmerzmittel und die zweite RU-AP-Mine. Dann wendet Ihr Euch den Schießeisen zu. Die Silverballer lassen sich zur universellen Superwaffe aufrüsten. Legt vor allem Wert auf die Schalldämpfung, Laservisiere und den ausgebauten Munitionsclip. Die zweitwichtigste Waffe ist das Scharfschützengewehr, kauft Euch flott die durchschlagende Munition sowie die höchste Munitionskapazität. Außerdem solltet Ihr Euch den abgeschirmten Waffenkoffer holen, sobald er verfügbar ist.

Nutzt das Script:
Die Wachen von "Hitman: Blood Money" sind nicht die hellsten. Nutzt einige Programmschwächen zu Eurem Vorteil. Stationäre Hüter haben ein durch Trigger bestimmtes Sichtfeld. Speichert Euer Spiel und probiert aus, ab wann eine Wache auf Euch losstürmt. Meidet jetzt einfach den Auslösebereich und die Wache wird Euch nicht bemerken. Auch das Gedächtnis der Gegner ist extrem porös. Seid Ihr in einen verbotenen Bereich eingedrungen, kommt Euch normalerweise ein Wachmann hinterher, um Euch rauszuschmeißen. Entgeht Ihr aber den Blicken des Kerls, bevor sein Aufmerksamkeitsbalken von gelb auf rot springt, wird er die Verfolgung schnell abbrechen. Manche Wachen haben allerdings den Befehl, sofort zu schießen.

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Nintendos N64-Konsole findet den Weg in die MAN!AC-Redaktion und begeistert die Experten mit dem Videospiel-Meilenstein "Super Mario 64". Der bis dato erfolgreichste Konsolenstart erschüttert die Konkurrenz, doch neue Heldinnen wie Lara Croft stützen Sonys Playstation. Im Import-Teil heimsten Retro-Sammlungen von Namco und Williams hohe Wertungen ein und furchtlose MAN!AC-Leser hängten sich das beigelegte "Resident Evil"-Poster ins Schlafzimmer. Im Test-Bereich gab's 84% für den zweiten Teil der verblichenen Prügelserie "Battle Arena Toshinden". Virtuelle Hochleistungssportler strapazierten ihre Finger in Konamis "International Track & Field". In der Trend-Nachlese von der E3 in Los Angeles analysierten wir schließlich die Perspektiven für Computerspieler unter Windows 95.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Videospiel-Werbung muss nicht immer mit plakativer Gewalt argumentieren. Diese Anzeigen zu "Gallop Racer 2006" (links) und "Metal Saga" setzen auf Humor und gewinnen unsere Sympathien.

DAS LETZTE...



Das Leben eines Redakteurs ist kein Zuckerschlecken. Die MAN!ACs reisten um die halbe Welt zur E3, um Euch nicht nur mit großem Heftbericht zu verwöhnen, sondern auch um Filmmaterial auf die DVD zu bannen. Dafür musste Matthias auf den Schönheitsschlaf verzichten...

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gäbel (cg), David Mohr (dm), Ralph Karels (rk)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Super Mario Galaxy" © Nintendo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



NEXT T!ME 8/2006

Nach der E3 gibt es immer viel zu tun: So erwarten wir Vorabversionen von **Splinter Cell Double Agent** für alle aktuellen Systeme sowie Segas Mafia-Drama **Yakuza** für die PS2. Im Testlabor untersuchen wir die Qualitäten von **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** (PS2) und THQs **MotoGP 2006** für die Xbox 360. Virtuose Kicker dribbeln zur WM in **Sensible Soccer** um den Retropokal. Im Handheldsektor hüpfen wir mit Mario durch sein neues 2D-Hüpfabenteuer **New Super Mario Bros.**, auf PSP geht der innovative Geschicklichkeitstest **Loco Roco** an den Start. Zur Krönung gibt's wie immer 16 Extended-Seiten.



Das beste 2D-Hüpfspiel aller Zeiten! Wir analysieren in unserem XXL-Test von "New Super Mario Bros." für Nintendos DS, ob sich diese Behauptung bestätigt.

Auf der MAN!AC-DVD:

Ausführlicher E3-Nachschlag

Erfahrt im ausschweifenden "Metal Gear Solid 4"-Trailer, wie es um Snakes Zukunft steht. Dazu seht Ihr die MAN!ACs in Aktion: Wir spielten für Euch etliche Messehighlights auf allen Konsolen, darunter Perlen wie "Super Mario Galaxy" (Wii), "Metroid Prime 3" (Wii), "Virtua Fighter 5" (Arcade), "Heavenly Sword" (PS3), "Too Human" (360) und "F.E.A.R." (360). Zudem zeigen wir Euch unser Messetagebuch und Impressionen.

Extended: Endgegner Level 5

Showdown: Die MAN!ACs messen sich mit der höchsten Evolutionsstufe der Bosse – dem finalen Endgegner!

Ab Freitag, den 30. Juni

INSERENTEN

DTP	13
	31
Gamestore	81
Konami	2. US
	4. US
Nintendo	23
Playcom	35
THQ	17
	3. US
Video & Game	49
Wolfsoft	91

KONAMI

2

CLOSE COMBAT TO GO.





SPANNENDER, KOMPLEXER, ACTIONREICHER - METAL GEAR ACID 2 GEWINNT MIT NOCH MEHR MÖGLICHKEITEN AUF DEINER PSP. BEWEISE DEIN STRATEGISCHES GESCHICK IN DEN KARTEN-BASIERTEN KAMPF- UND BEWEGUNGSSYSTEMEN UND BEHAUPTE DICH IN ZAHLREICHEN ACTION-SEQUENZEN. MIT MEHR ALS DOPPELT SO VIELEN KARTEN UND EINEM VERBESSERTEN STEUERUNGSSYSTEM BIETET METAL GEAR ACID 2 NOCH MEHR SPIELTIEFE ALS SEIN VORGÄNGER. BUCHSTÄBLICH: DENN DURCH EINEN NEUARTIGEN HARDWAREZUSATZ ERLEBST DU SNAKE SO PLASTISCH WIE NIE, IN INNOVATIVER 3D-OPTIK.

METAL GEAR AC!D 2

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES | WWW.METALGEARSOLID.COM

UMD



PSP™

PlayStation®Portable